http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GGGRRRRR...

METTI "GRINTA" ALLE TUE IDEE

a partire da
L. 999.000
+ IVA

PC 5: i nuovi "Compatti" Amstrad con Grinta Pack (100 programmi/giochi) Ability Plus (Programma integrato) Counterpoint (Interfaccia Grafica)

Grinta: il compatto per tutte le esigenze.

Tecnologie avanzate, ingombro contenuto - l'unità base misura solo 300 x 270 x 70 mm - espandibilità: ecco "Grinta", i PC della nuova serie 5 Amstrad. Una grande flessibilità che si adatta ad ogni esigenza: studiare, lavorare, giocare. Stupenda grafica VGA, disco fisso da 40MB opzionale, monitor monocromatico o colori, due slots di espansione disponibili. In più grazie a Counterpoint la nuovissima interfaccia grafica ed al mouse, fornito in dotazione, l'utilizzo del computer é semplicissimo!
Versione con 8086, 640 KB RAM a partire da lire 999.000 + IVA. Versione con 80286, 1 MB RAM a partire da lire 1.249.000 + IVA.

OPINIONE Comunicazione Integrata

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Vi avevamo promesso delle novità. Le avete davanti agli occhi. Il nuovo K, tanto per cominciare, è più grande.
Perché è più grande? Semplice, per darvi foto più grandi e una rivista più pulita e leggibile.
Ma questa è solo la novità più evidente, quella che salta subito all'occhio. L'altra novità è che il nuovo K ha 16 pagine in più (e lo stesso vecchio prezzo) per offrirvi sempre più notizie, recensioni, anteprime, TNT, ecc.
Di pari passo con questi cambiamenti c'è la nuova impostazione grafica ed editoriale. Qui, la novità di maggiore impatto sono le super-recensioni - cinque, sei per numero - dei giochi più importanti del mese: esaurienti, dettagliate e informative (vedi, ad esempio, la recensione di *Grand Prix*). E poi ancora, una riduzione dello spazio dedicato alle console (da oggi in poi solo portatili e 16-bit) per concentrarci sempre più sui giochi per computer. E qui sta l'ultima novità del mese, novità non tanto di K ma della casa editrice: l'uscita di una nuova rivista che si chiamerà Game Power, dedicata esclusivamente ai videogiochi per tutte le console. Game Power sarà in edicola a metà di novembre e ovviamente non dovrete perderla se volete stare al passo con l'affascinante mondo delle console.
PS. Fateci sapere cosa pensate del nuovo numero di K.

sommario

52 The Blues Broters (© 1980 Universal City Studios, Inc. all rights reserved)

14 Freguglia al momento della premiazione del 2° campionato di Kick Off.

60 La grafica 3D di Hunter, il nuovo gioco dell'Actvision

K PRESENTA: L'AREA K

COME E' NATO ULTIMO IMPERO

"Era una notte buia e tempestosa, la ragazza mi aveva piantato, i miei studi in latino mi avevano appena fruttato un 4 (forse era un 4 1/2). Sconsolato, mi ero collegato a ULTIMO IMPERO. Quella notte di Maggio, nacque l'idea..."
Beh, forse non è andata proprio così, ma in ogni caso io e TUONO MAX ce l'abbiamo fatta!
Anzi, sarebbe meglio dire TUONO MAX e io, visto che il Sysop più paziente e con i nervi più saldi della regione è riuscito a convincere, Direttore, Caporedattore e Redattore Esecutivo a dare l'OK per aprire la K Area in ULTIMO IMPERO. È stata dura, ma dopo qualche mese, ora KAPPA - GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO ha un'area tutta sua in una delle BBS migliori in quel fantastico panorama informatico che è possibile esplorare con il modem. Nelle aree disponibili, frutto del lavoro di notti di febbrile lavoro, potrete esprimere opinioni, chiedere e scambiarvi consigli sui giochi, scrivere costruttive critiche, insomma disporrete di un filo diretto con la redazione di KAPPA. Mi raccomando, aspettiamo numerosi messaggi e consigli!

ULTIMO IMPERO risponde allo 02/ 55 30 23 37

Finalmente è operativa la BBS di KAPPA: ULTIMO IMPERO

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde vi[a] A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Berett[a], Matteo Bittanti, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Francesco Oldani, Gianfranco Bra[...], Andrea Tagliabue, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik [...], Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Ma[...], Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upc[...]

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torran[i]

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 num[eri]
Spedizione in abbonamento postale, grup[po] - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente posta[le] n.50142207, oppure a mezzo assegno/vag[lia] postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ari[berto] 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente posta[le] n.50142207, oppure a mezzo assegno/vag[lia] postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ari[berto] 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

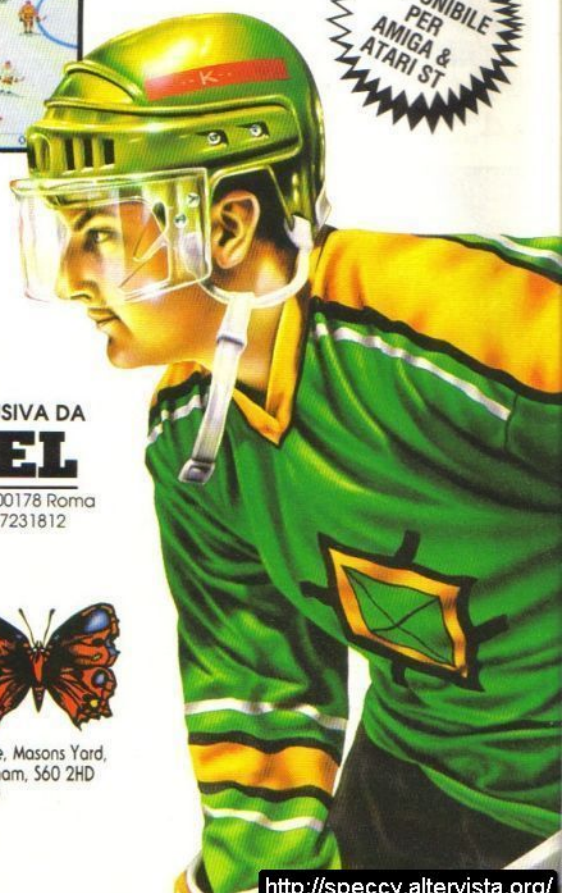
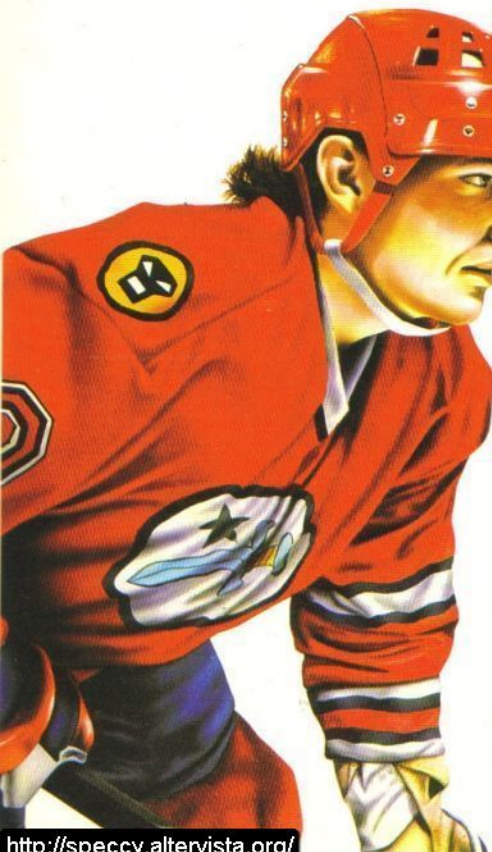
© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivist[a] licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere ri[prodotta] senza autorizzazione.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Dopo l'incredibile successo di Manchester United Europe, Krisalis presenta "Face Off Ice Hockey".
Caratteristiche del gioco: Gestione di quattro giocatori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del giocatore in possesso del dischetto, azione a tutto schermo, possibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livelli di difficoltà, replay, salvataggio e ricaricamento del gioco, show prima dell'incontro, il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debolezza di sciascun giocatore, allenamento della squadra con tre discipline differenti, voci (Atari ST), trattiche di squadra (inclusa la possibilità di giocare sporco!), combattimenti, statistiche di squadra, opzione di solo gioco arcade (basata sulla logica di gioco di Manchester United Europe), opzione di gioco solo manageriale, opzione di simulazione completa.

Game paused

DISPONIBILE PER AMIGA & ATARI ST

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

KRISALIS SOFTWARE LTD.

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

VISA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Faceball 2000: migliaia di Smiloidi, labirinti mostruosi e quattro giocatori contemporaneamente... Cos'altro vorreste dalla vita?

Abbiamo fatto gli straordinari per portarvi tutte le notizie di questo mese.

Hasta la vista baby

Lemmings, Eye of the Beholder e Shadow of the Beast *sono solo tre megahit dei 77 titoli che vedranno la luce sul Lynx. L'Atari ha inoltre annunciato grandi tie-in e megaconversioni da coin-op in un prossimo futuro.*

Dopo il lancio trionfale all'AMOA di Las Vegas il mese scorso, la Williams Bally/Midway sta preparando il lancio europeo di un nuovo incredibile coin-op che vedrà come protagonista Arnold Schwarzenegger, l'eroe di Terminator 2. Molti pensano che si tratterà del migliore videogioco su licenza mai apparso. Realizzato dagli stessi programmatori di *NARC* e *SMASH TV*, *Terminator 2* è un clone di *OPERATION WOLF* che vanta immagini digitalizzate non solo dal film stesso, ma registrate con particolari attrezzature dalla Williams sul set. Nessun altra software house ha mai disposto di una simile quantità di materiale per un videogioco. Perfino Schwarzy è stato coinvolto nel progetto! Aspettatevi un "dietro-le-quinte" esclusivo su un prossimo numero di K.

A prova di proiettile

Dalla Bullet-Proof Software è in arrivo un altro arcade puzzle per Gameboy, dopo il successo di *Tetris* e *Pipe Dream*, chiamato *Faceball 2000*.

Il gioco, sviluppato dagli stessi realizzatori di *Midi Maze* per Atari ST, prende il suo nome dalle faccette maligne che rappresentano ogni giocatore, gli Smiloidi. Come nel precedente titolo di James Yee, anche in questo dovrete evitare di essere catturati dal vostro rivale in un complicatissimo labirinto tridimensionale. Sarà possibile giocare anche in quattro, usando lo speciale adattatore della Nintendo, creando due squadre, oppure lanciandosi in un avvincente "tutti contro tutti". È prevista la conversione per Nes.

Nel frattempo, il Soviet Supremo dei videogiochi russi, Alexey Pajitnov sta lavorando a tempo pieno per la Bullet Proof, a Redmond, Seattle. Il geniale creatore di *Tetris* fino ad ora ha inventato giochi durante il tempo libero, nell'Università delle Scienze, in Russia, dove ha avuto la possibilità di esplorare le più sofisticate tecniche informatiche, quali il riconoscimento del linguaggio umano da parte dell'elaboratore e l'intelligenza artificiale. Quando è iniziato tutto? "All'età di dieci anni - confida Pajitnov - mi ruppi una gamba e dovetti stare fermo per un lungo periodo. Siccome la lettura mi annoiava, decisi di cominciare a risolvere puzzle matematici. Ne divenni così assorbito presto dimenticai ogni cosa, scuola, amici e perfino ragazze". Capita anche nelle migliori famiglie...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Meglio Tardi Che Mai

Elite, il cult gioco lanciato nel 1984 per BBC e quindi convertito per ogni sistema possibile e immaginabile, sta per essere lanciato su Acorn Archimedes, diretto da Matthew Tizard.

Il programma ha subito un "lifting" che ne ha ulteriormente migliorato l'aspetto, (cosa ne dite di effetti sonori tipicamente sportivi e di un 3D solido che gira a 25 frame al secondo?), ma mantiene in sé tutto il fascino dell'originale. Altre novità sono astronavi aggregabili e la possibilità di creare formazioni di 50 mezzi. Ogni personaggio disporrà di una personalità propria, rendendo il gioco accattivante e coinvolgente: dettagli appena accennati nelle altre versioni costituiranno parti cospicue di questo nuovo progetto che sfrutta appieno le caratteristiche della macchina. L'uscita di *Elite* potrebbe venir oscurata da un altro epico titolo a 3D, *Karma*, che, ormai in sviluppo da più di quattro anni, è più vicino a un modello di realtà virtuale che a un gioco.

***Elite* sull'Archie: sette anni e non sentirli...**

La Virgin ha recentemente firmato un accordo con la mitica banda heavy metal dei Motorhead (quelli del cagnaccio, per intenderci). Le caratteristiche del prevedibile gioco che verrà realizzato sono ancora allo stato larvale. In ogni caso conoscendo il genere di canzoni del gruppo, prime fra tutte "Deaf Forever" e "Beer Drinker and Hell Raisers" non possiamo che aspettarci qualcosa che farà scalpore...

Pole Position

La Gremlin è riuscita ad accaparrarsi i diritti per la realizzazione di uno dei giochi più attesi dell'anno: una simulazione automobilistica che ha come protagonista Nigel Mansell.

Nonostante non sia ancora stato annunciato né il titolo definitivo, né la data di uscita, è lecito aspettarci una serie di versioni per le macchine principali, comprese Gameboy e Super Famicom.

È noto, comunque, il nome del programmatore: Paul Blyth che ha appena terminato la versione di *Federation of Free Traders* per PC.

Dai produttori di *Lotus Esprit Tutrbo* I e II, e con un nome come Mansell non possiamo che aspettarci un mega hit.

Arrivano gli Orsi

"Iron" Mike Ditka è uno dei personaggi più carismatici nella storia del football americano. Non solo si è distinto in campo, ma è riuscito persino a vincere il Super Bowl come allenatore dei Chicago Bears.

Ora la Ballistic, sotto-etichetta della Accolade, sta per lanciare un gioco a lui ispirato. A questo punto potremmo benissimo includere la notizia soprastante nella rubrica "E chi se ne Frega" di Cuore, ma aspettate a leggere il resto.

Il gioco in questione permetterà, per la prima volta nella storia del Megadrive, un totale controllo della squadra. Parametri individuali come fatica, morale, falli, ecc, potranno essere determinati per ogni singolo giocatore. Sarà inoltre possibile di giocare una partita celebre fra le 80 presenti in memoria.

In effetti dobbiamo dare ragione alla Ballistic e aspettarci qualcosa di interessante: otto megabit di programma, una grafica molto realistica e un sonoro da stadio non sono bruscolini.

Il gioco è in fase di realizzazione anche per i computer da casa.

Neal Anderson dei Chicago Bears. *Mike Ditka Power Football* potrebbe diventare il *Kick Off* delle simulazioni di football americano

Speriamo che CISCO HEAT su St (sotto) non sia come *Big Run* su Super Famicom.

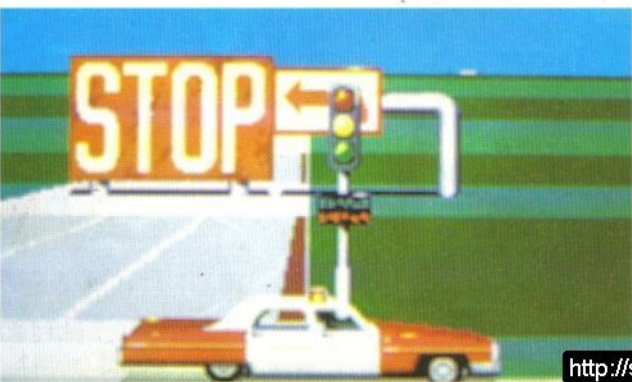
Broom!

"Questa è la simulazione automobilistica più eccitante e realistica che sia mai apparsa su home computer. La gara diventerà reale attraverso una serie di accelerazioni mozzafiato, incidenti spettacolari e sorpassi fuori di testa"

Beh, dopo le modeste dichiarazioni dell'Imageworks a proposito della nuova conversione da coin-op *Cisco Heat*, ulteriori commenti ci sembrano superflui. Ah, no, le versioni: Amiga, Pc ed ST. La data di lancio: gennaio-febbraio.

La AVO FILM ha messo in questi giorni in distribuzione due videocassette che non possono mancare nella videoteca degli appassionati di computergrafica. Le due raccolte, Animazioni in Computergrafica e Effetti Speciali Video, contengono immagini realizzate dalle maggiori case di produzione del settore.
Disponibili presso le migliori videoteche.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Teatro Virtuale

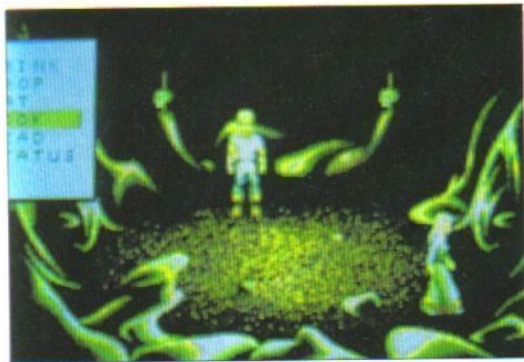
Non preoccupatevi, Pirandello non c'entra. Almeno per ora, comunque... Stiamo parlando invece delle prossime realizzazioni di Mirrorsoft e Revolution Software, destinate a creare una nuova categoria di giochi che potremmo definire Teatro Virtuale.

La caratteristica più interessante di questi programmi consiste nel fatto che si sviluppano indipendentemente dalle scelte del giocatore. Ciò significa che potrete semplicemente sedervi davanti al vostro monitor a guardare il mondo simulato crescere.

Un metodo di controllo semplice e versatile è un altro punto di forza: la possibilità di gestire i vostri comandi via mouse è intuitiva e permette di operare azioni complesse come, ad esempio "dì al mio omino di recarsi in soffitta, acchiappare una bottiglia, stapparla, indi recarsi nella cella del prigioniero e darla al povero tapino" in modo immediato, su schermo.

Il Teatro Virtuale è frutto dell'ingegno di Charles Cecil, Tony Warriner e David Skies della Revolution Software, che sta attualmente lavorando con Dave Gibbons, idolatrato in Inghilterra per l'eccezionale fumetto, se così si può definire, The Watchman, ancora poco conosciuto da noi.

La Mirrorsoft è convinta che il Teatro Virtuale sarà il futuro delle avventure elettroniche ed è pronta a lanciarsi in una serie di produzioni di questo genere.

Il primo, attesissimo titolo è *Lure of Tempress*, che sarà disponibile l'anno prossimo per Amiga, PC ed ST.

Eccovi LURE OF TEMPRESS, la risposta inglese alle avventure della Sierra-On-line, Lucasfilm Games e Delphine Software.

r blues now ! .... Who else

COMPUTERMANIA
コンピュータマニア

VENDITE SOLO PER CORRISPONDENZA
CONSOLES - HARDWARE - SOFTWARE
V.le Pisa, 33 - 20146 MI (I) - Tel. 02/40092059

Prodotti di nostra importazione da USA, CINA, GIAPPONE GERMANIA, accettiamo solo prenotazioni con consegna in 5/10/15/2 giorni, dipende da dove deve arrivare il materiale da voi prenotato, materiale disponibile in magazzino da noi verra' consegnato in ma 72 ore. Non si fanno contrassegni per somme oltre L.200.000, nel caso somme superiori occorre fare il pagamento anticipato.

Super Famicom - Gameboy
Megadrive - Game Gear
Neo Geo - Amiga - C64 GS
Pc-engine GT - Lynx
Pc-engine DUO - CD TV
Core Grafx II - Super Grafx
Turbo Grafx - CD-Rom²
CD-Rom Sega ®
CD-Rom Super Famicom

I migliori prezzi li trovi qui, prova ! !

DISPONIBILI A LISTINO TUTTI GLI ACCESSORI E IL SOFTWARE ESISTENTE PER OGNI CONSOLE E COMPUTER.
ARRIVI OGNI SETTIMANA CIRCA.
RICHIEDETECI I LISTINI AGGIORNATI.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Chi è costui?

K da un'occhiata al medagliere dei programmatori di giochi per home computer più meritevoli nella storia. Che ne dite di Sid Meier, co-fondatore della Microprose e cervello di giochi come *Silent Service, F15 Strike Eagle* e *Railroad Tycoon*, in attesa di *Civilization*.

La carriera di Sid inizia nel 1976, dopo essersi laureato in Computer Science alla University of Michigan. Cominciò infatti a lavorare su micro-elaboratori per la General Instruments, anche se il suo primo amore era stato un ATARI 800. L'idea del suo primo gioco *Hallcat Ace*, gli venne dopo aver passato un pomeriggio in sala giochi a tostare aereoplanini avversari. Sid sapeva di poterlo migliorare e lo fece. Ogni programma realizzato in seguito divenne un successo, o quasi: *Silent Service*, ad esempio, venne giudicato come la migliore simulazione dell'anno (il 1986, per l'esattezza) in America, Francia, Germania, Inghilterra e Namibia Settentrionale. I suoi giochi hanno raggiunto i due milioni di pezzi venduti. "Quello che i videogiocatori vogliono è una sfida continua e una ampia scelta di mosse possibili" dichiara Meier "Amano le opzioni "what if" (cosa succederebbe se). La gente va al cinema per vedere azione, e legge libri per le storie, ma se volete essere voi stessi i protagonisti delle avventure, beh, il computer è l'unico mezzo che vi permette di farlo".

Vai così, Sid!

Silent Service, uno dei maggiori hit di un programmatore che ha studiato sociologia...

L'occhio del Beota 2

Potete immaginarvi il seguito di un capolavoro come *Eye of the Beholder**? La US GOLD e la SSI hanno registrato i commenti di oltre 500 avventurieri per eliminare i già poco rilevanti difetti del gioco

Oltre alla trama arricchita di nuovi particolari e un'interazione potenziata, *The Legend of Darkmoon*, questo il titolo, dispone di una grande varietà di creature e paesaggi (foreste, catacombe, torri, ecc.). Inoltre, il gioco utilizza scene animate fra una sezione e l'altra, dei veri e propri cartoni animati alla *Y's* per Pc Engine su CD Rom.

È stata inoltre migliorata l'interfaccia utente, gestita dal mouse come nel precedente episodio, ma ulteriormente semplificata. I possessori di PC sono particolarmente fortunati: potranno infatti giocare a *Eye of the Beholder 2* già dal mese prossimo, mentre i fanatici di Amiga dovranno aspettare fino all'anno prossimo. Mettete in preventivo il mega di memoria, comunque: *EOTB2* succhierà tutti i K disponibili del vostro computer.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Meglio Tardi che Mai II

Fonti molto attendibili assicurano che la Konami sta per lanciare uno dei sequel più attesi nella storia dei videogiochi: *Elite 2*!

David Braben, co-creatore del primo gioco, ha lavorato a questo programma per quasi tre anni. Braben ha precedentemente affermato che *Elite 2* incorporerà numerose migliorie di tipo grafico e strutturali, compresa la possibilità di esplorare la superficie di ogni pianeta. Dopo una serie di affermazioni contrastanti e contraddittorie, pare che finalmente il gioco uscirà per Super Famicom e CD ROM, ma si parla addirittura di una versione speciale per la sala giochi. Non si sa neppure quando *Elite* verrà convertito per NES, ma Braben è ottimista.

Elite 2 potrebbe concretizzarsi come il successo definitivo per una software house che ha realizzato titoli come *Teenage Mutant Ninja Turtles* e la saga *Gradius-Castelvania*. Rimanete in ascolto per ulteriori dettagli.

Ad un prezzo che dovrebbe aggirarsi sulle 45 sterline (più di 90000 lire), gli otto mega su cartuccia di *Shadow of the Beast*, non sono certo regalati.

CARTUCCE BESTIALI

La Psygnosis e la Electronic Arts stanno per lanciare i primi due giochi per Megadrive.

Stiamo parlando di capolavori del calibro di *Shadow of the Beast* e di *The Killing Game Show*, il cui titolo non definitivo pare essere *Fatal Rewind*, un misto tra uno spara e fuggi e un gioco a piattaforme, con il giocatore che prende parte a un Quiz TV del futuro... Allegria!!!

Anche di *Shadow of the Beast II* è prevista una conversione, ma dovrete aspettare un po', per cui mettetevi il cuore in pace.

CHI TI DROGA TI SPEGNE

L'Argonaut software (*Starglider 2* e *Birds of Prey*, solo per citare due megahit), ha raggiunto un accordo con la Microprose per la realizzazione di un simulatore di volo a breve scadenza, *ATAC* che ha poco a che fare con quell'*ATIC* che fu sullo Speccy, in quanto sta per *Advanced Tactical Air Command*.

Come Comandante Supremo di 250 agenti speciali, 4 F22, 2 elicotteri e di una base segreta nella posta nella jungla colombiana, dobbiamo fare il possibile per fermare il commercio della droga, prima che raggiunga i mercati internazionali. Non è facile, anche perché i cinque boss che dovrete fronteggiare sono armati fino ai denti e possono facilmente corrompere le autorità.

ATAC quindi, si presenta come un simulatore di volo, ma anche come un complesso programma strategico. Conoscendo l'Argonaut non possiamo che aspettarci un 3D solido fluido ed efficace e paesaggi dettagliati.

Il gioco sarà disponibile su Amiga, PC ed ST nei primi mesi del '92.

Fuori di Testa

Foursfield e Imageworks, i creatori dell'acclamato *Brat*, hanno appena terminato un nuovo arcade diverso dal precedente e totalmente surreale, *Suzarain*.

Talmente surreale che gli scenari non vi sembreranno troppo diversi dai quadri di Dalì. *Suzarain* sarà, ma forse sarebbe meglio dire "dovrebbe essere", disponibile per Natale su AMIGA, PC ed ST.

Il giocatore deve cercare di catturare creature malvagie ovunque si trovino. Fortunatamente ha due fedeli assistenti che l'aiutano nello scopo, e a mantenersi in vita.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Wow, cosa succede? Ci siamo appena lasciati l'estate alle spalle e, prima ancora di riuscire ad appendere nell'armadio i nostri pantaloncini corti per rispolverarli la prossima stagione, Natale è di nuovo dietro l'angolo. Nessuno lo sa meglio delle compagnie di software che stanno lavorando tutte di gran lena per inondare il mercato con i loro giochi, grandiosi o scadenti che siano, durante il periodo natalizio, approfittando dei buoni sentimenti. Come se non bastasse, molte compagnie di software che ragionano con mentalità strategica stanno già preparando dei titoli da far uscire addirittura la prossima primavera e anche più in là. Questo mese perciò, in questa rubrica di K cercheremo di fornirvi tutte le informazioni confidenziali di cui siamo a conoscenza per darvi un quadro stringato, ma esauriente dei giochi più interessanti che usciranno nei prossimi mesi. Si va a cominciare...

CRYSTAL QUEST Data East

Non sono molti i giochi su Macintosh che si possono definire dei classici, ma *Crystal Quest* è senz'altro uno di quei pochi fortunati. Il gioco che per molto tempo è stato la causa principale di tante ore di lavoro perdute qui alla redazione di K sta per fare il suo debutto su Gameboy, per cortese concessione della Data East. Dobbiamo ammettere che a raccontarlo per iscritto *Crystal Quest* non sembra molto entusiasmante dal momento che ci si limita a guidare lungo 99 livelli statici una piccola navicella spaziale raccogliendo cristalli ed evitando, naturalmente, orde fameliche di nemici e cattivoni vari. Nella pratica, però, si tratta di un gioco coinvolgente come non mai. Qua in giro, per lo meno, l'ipotesi di questa conversione ha suscitato qualche perplessità perché si dubita che il controllo del mouse molto sensibile alla velocità del gioco originale (l'elemento fondamentale di questo titolo) possa trasferirsi bene sul joypad della Gameboy a otto direzioni. Ma chissà, forse ci stiamo sbagliando alla grande e *Crystal Quest* potrebbe rivelarsi un adattamento eccezionale del suo "paparino" su Macintosh. Nessuno più di noi sarebbe felice di un simile risultato, dovete crederci! Il gioco dovrebbe essere importato dagli Stati Uniti prima della fine dell'anno.

STRIKE COMMANDER Mindscape

Se appartenete a quel tipo di possessori di PC ai quali piace ottenere dalla propria macchina il massimo delle prestazioni, il più recente prodotto d'oltreoceano della Origin ha tutte le carte in regola per non deludere le vostre aspettative. Frutto dell'ingegno creatore di Chris Robert (*Wing Commander*), usa la stessa tecnologia in 3D della fortunata serie spaziale e riporta i personaggi sulla terra. Il risultato, bisogna dirlo, è una delle simulazioni di volo più impressionanti e realistiche che si siano mai viste. Ci sono visuali spettacolari di montagne ricoperte di neve e tratti di costa accuratamente rappresentati con tanto di spiaggia e di surf! Ambientato agli inizi del duemila, quando le nazioni saranno guidate non da governi - come accade ai giorni nostri - ma da enormi trust, *Strike Commander* vi fa vestire i panni di un pilota mercenario che deve completare le sue missioni a bordo di diversi aerei super tecnologici. Con questo gioco la Origin ha fatto anche ulteriori progressi nel tentativo di produrre software cinematografico, inserendo una sequenza d'apertura incredibilmente animata e persino titoli di stile cinematografico sulla confezione. Le vendite inizieranno alla fine dell'anno, ricordatevi perciò di fare la richiesta a caratteri cubitali quando scriverete a vostra letterina a Babbo Natale.

POWERMONGER: THE WORLD WAR I EDITION Electronic Arts

L'esperienza definitiva continua. Il primo data disk per il capolavoro strategico della Bullfrog promette di condurre il giocatore in trincee insanguinate e su fangosi campi di battaglia, in quella guerra che avrebbe dovuto porre termine a tutte le altre. Questo gioco è formato da una serie di campagne belliche indipendenti che si svolgono su una mappa dell'Europa; il giocatore (che siete poi voi) è un comandante alleato che parte dal Nord della Scozia e avanza combattendo i nemici su tutti i fronti europei. Lasciate da parte gli archi, adesso i vostri coraggiosi soldati sono equipaggiati con moderne mitragliatrici, mentre il supporto logistico arriva sotto forma di carri armati potentissimi, che distruggono tutto ciò che incontrano sulla loro strada, e biplani che costituiscono l'unico mezzo di trasporto su acqua. Il gioco sarà in vendita a partire da dicembre per ST e Amiga.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/ cean

Questo è uno dei prodotti della Ocean atteso con maggior ansia, essendo stato ricavato dall'eccellente e super violento coin-op della Williams. Si presenta come un gioco d'ambientazione futuristica, dove i giocatori rischiano la propria vita e le proprie gambe in combattimenti attraverso studi televisivi infestati da mostri volti alla conquista di premi "grandiosi" quali video e tostapane. Quando viaggia a mille il coin-op è terribile, poiché schiere di zombi disgraziati si ammucchiano dietro i concorrenti e sono falciati da scariche di raggi laser. I concorrenti meno fortunati potrebbero vedere le proprie gambe saltare in aria inciampando su una mina. Quelli della Probe, nel tentativo di imitare il controllo con joystick a due vie che caratterizzava l'originale, hanno incluso un'opzione che consente a entrambi i giocatori, se lo desiderano, di collegare due joystick. Anche *Smash TV* uscirà nel periodo natalizio e siccome il gioco non sembra gran ché gli auguriamo buona fortuna.

APOCALYPSE Image Works

L'ultimissimo prodotto dell'esperto coder Jason Perkins (*Thing on a Spring, Monty on the Run, Time Machine*) è una versione anni '90 del classico su 64 di Dan Gorlin: *Choplifter*. Ambientato in una remota isola dell'Oceano Indiano nel bel mezzo di una furiosa guerra civile, *Apocalypse* vi assegna il ruolo di un pilota d'elicotteri ribelle, il cui lavoro consiste nel mettere in salvo dei rifugiati trasportandoli sul proprio mezzo, mentre nella giungla infuria la guerriglia. Grande risalto viene dato alla violenza grafica, con combattimenti "realistici", sangue un po' dappertutto e alcuni tocchi particolarmente indovinati, come una "sanguinosissima" sequenza introduttiva e il lancio di napalm sulle sfortunate truppe nemiche. Originariamente il gioco si intitolava *Rebel*, ma in un secondo momento, a causa delle evidenti similitudini con le sequenze in elicottero del film di Coppola Apocalypse Now, è stato cambiato nel titolo attuale. Quelli che hanno avuto modo di lanciare un'occhiata furtiva al gioco durante le ultime manifestazioni del settore sono rimasti tutti unanimemente colpiti dalla notevole velocità del gioco e dall'incredibile trama - come accadrà sicuramente anche a voi la primavera prossima quando il gioco sarà disponibile.

TIP OFF Anco

Gli intossicati di *Kick Off* che non ce la fanno ad aspettare l'uscita di *KO3* la primavera prossima forse avranno voglia di scambiare i propri tacchetti con un paio di eleganti Nike per ingannare piacevolmente il tempo che manca all'evento. Il designer Steve Screech ha ripreso le avvincenti routine che hanno fatto il successo di *Kick Off* e le ha trasferite su un campo da basket; il risultato è *Tip Off*, la sua ultima fatica sportiva. Mentre *TV Sports: Basketball* della Cinemaware regna incontrastato nelle softeche, Screech spera di ribaltare la situazione con quello che, a suo avviso, è a tutt'oggi il gioco sportivo con più azione. Nonostante il numero dei giocatori e le dimensioni del campo siano state ridotte, *Tip Off* è pronto a ripetere il successo del suo predecessore calcistico e a essere altrettanto coinvolgente, grazie all'inserimento di elementi quali la marcatura ad uomo, statistiche di ogni giocatore, e un campionato di lega. Bisogna riconoscere che l'idea di riportare *Kick Off* su un campo di basket è davvero molto interessante; se Steve riuscirà a concretizzare con successo un'idea così affascinante fra un paio di mesi avremo modo di goderci uno dei migliori giochi sportivi. O almeno così si spera.

WWF Ocean

Nel caso non lo sapeste il titolo sta per World Wrestling Federation ed è attualmente il gioco più in voga fra i ragazzi in Inghilterra dopo le Tartarughe. I telespettatori di tele +2 conosceranno già questo fenomeno televisivo che si presenta più come una spettacolare confusione che come una competizione vera e propria (vero Dan?). La Ocean non è rimasta a guardare ed è pronta a recitare la parte del vincitore con questa sua originale interpretazione "sportiva", che vi vede impegnati a tentare l'impossibile sul ring contro Supercampioni della lotta come Hulk Hogan, Mr. Perfect, Macho Man, Randy Savage, The Big Boss Man, Ultimate Warrior, Ted Dibiagi, The Undertaker e molti altri ancora. Seguendo a ruota il Summer Slam, il torneo di lotta della WWF più importante dell'anno, e con molti campioni che in questo mese attraverseranno l'Atlantico per prender parte a combattimenti in Europa, *WWF* della Ocean è stato perfettamente cronometrato in modo da sfruttare la lotta-mania nella sua fase culminante. Pensateci su, potremmo divertirci non male con *WWF*...

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THE TERMINATOR Virgin

Intelligentemente programmato in modo da ricavare profitto dall'eccezionale successo di *Terminator 2*, questo adattamento su Megadrive della Virgin del film del 1984 deve essere definito senz'ombra di dubbio la conversione più attesa di tutti i tempi. Assemblato dalla Probe Software, ricrea le scene d'azione più memorabili del film da cui è stato tratto (come il duello all'interno del night-club e il massacro alla stazione di polizia), con il giocatore nelle vesti di un soldato futuristico (Keyle Reese) che cerca di salvare Sarah Connor dall'inarrestabile cyborg. È interessante notare che, apparentemente a causa di una bega legale relativa all'utilizzo dell'immagine di Arnold Schwarzenegger, Terminator compare nel gioco con una figura dalla silhouette piuttosto ambigua. Sul fronte della violenza, invece, non ci sono stati compromessi di sorta e il gioco sfoggia una delle sequenze introduttive migliori dell'anno, praticamente quasi identica a quella del film. *Terminator* dovrebbe uscire all'inizio dell'anno prossimo, tenete gli occhi aperti.

SUPER GHOULS'n'GHOSTS CapCom

La star della recente mostra giapponese dedicata al Super Famicom, *Super Ghouls'n'Ghosts*, viene già acclamata come il migliore gioco esistente su SF. Come era già accaduto a *Super R-Type* della Irem, il gioco è più o meno simile al coin-op che lo ha ispirato, con molte acrobazie, esagerazioni e altri tratti tipici. Il giocatore si trova di nuovo nella parte di Sir Arthur Lancelittle, in lotta contro legioni di mostruosi e invincibili nemici per liberare la bella di cui è innamorato. Dal momento che il gioco è da poco tempo a disposizione da noi, abbiamo naturalmente al riguardo pochissime informazioni, an-

http://speccy.altervista.org/

ti giapponesi sembrano positivi. In seguito alla distribuzione, finalmente, del Famicom negli Stati Uniti (rimodellata e rinominata Super NES), prima o poi (meglio prima che poi) anche noi poveri europei riusciremo ad avere fra le mani questo gioco attraverso canali ufficiali. Prima di allora dovremo accontentarci di quello che riuscirà a filtrare attraverso le maglie dell'importazione. Noi di K, in ogni caso, sapremo tenervi informati

STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY Electronic Arts

I designer statunitensi della Interplay (*The Bard's Tale, Castles*) si sono lasciati alle spalle gli scenari medievali e hanno optato per qualcosa di più moderno. Per commemorare il venticinquesimo anniversario della classica serie di fantascienza Star Trek, che ricorre proprio quest'anno, hanno prodotto l'ennesima versione elettronica della Enterprise e del suo equipaggio. Nel gioco sono presenti tutti i personaggi ormai noti al pubblico televisivo, come Scott, Chechov, Sulu e McCoy, mentre il giocatore, voi per l'appunto, si trova sul ponte della Enterprise per impegnarsi in 14 missioni, ciascuna delle quali viene presentata come un episodio televisivo. Dovete giocare con motori da tonneggio, gru mobili, programmatori e torpediniere mentre vi scontrate con Klingon, Romulani e le navicelle della Federazione dei malvagi. Il gioco è un insieme di strategia/esplorazione e di azione da avventura dinamica, con sequenze di combattimento spaziale all'ultimo sangue in stile *Wing Commander*. Pare che l'ideatore di Star Trek, Gene Roddenberry, abbia fatto da consulente durante la fase di sviluppo del gioco, per cui se non altro ci si può aspettare sicuramente una descrizione accurata. I proprietari di PC potranno trovarlo in giro intorno a Natale, mentre quelli di Amiga e ST saliranno a bordo agli inizi del 1992.

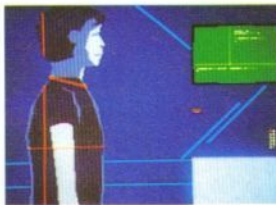
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PARASOL STARS Ocean

Con il sottotitolo di *The Story of Bubble Bobble III*, non bisogna sforzarsi molto per capire che si tratta del seguito di *Rainbow Island* e della terza puntata della saga di *Bubble Bobble*. Bub e Bob sono di nuovo in ballo in forma umana, ma invece di essere equipaggiati con bolle o arcobaleni questa volta hanno a disposizione piccoli e carinissimi ombrelli multi-uso che usano per difendersi dalle schiere nemiche. In *Parasol Stars* c'è un ritorno agli elementi stilistici dell'originale *Bubble Bobble*: l'obiettivo, infatti, è quello di ripulire tutte le schermate da frutti di vario genere piuttosto che raggiungere un obiettivo specifico. Si tratta anche del primo gioco a scorrimento orizzontale, dal momento che Bubble Bobble consisteva semplicemente in una successione di schermate statiche e *Rainbow Island* aveva uno scorrimento verticale. Attualmente è ancora in corso di lavorazione presso il team interno della Ocean; da quello che siamo riusciti a sapere questo gioco riporterà in voga i giochi "carini" e, bisogna dirlo, a buon motivo.

ANOTHER WORLD US Gold

Nonostante alla Delphine Software stiano lavorando alacremente alla versione su video di *Il Padrino*, hanno ancora un po' di tempo a disposizione per mettere le mani in pasta su qualcos'altro. Fra le varie cose una delle più interessanti è sicuramente l'originale e innovatrice avventura *Another World*. Il co-designer di *Future Wars* Eric Chahi ci ha faticato per due anni e il risultato è, a detta di tutti, il sistema di avventura cinematografica più efficace che si sia mai visto - pur tenendo conto dell'alto livello che distingue la Delphine Software - con l'impiego di tecniche cinematografiche quali zoom, panoramiche e inquadrature in primo piano in animazione. Anche la trama di *Another World*, come quella di *Future Wars*, è un po' inconsistente e racconta le disavventure di uno sfortunato scienziato nucleare che, a causa di un esperimento fallito, viene catapultato in uno strano mondo popolato di alieni. A partire da quel momento il gioco prosegue attraverso esplorazioni varie e risoluzioni di rompicapo nel tentativo di fuggire da quello strano pianeta. L'uscita di *Another World* è prevista alla fine dell'anno nei tre maggiori formati a 16-bit.

WIZKID Ocean

Considerata tuttora una delle migliori avventure dinamiche degli anni ottanta, *Wizball* della Sensible Software suscitò un certo scompiglio quando, nel 1987, ha contrattaccato sul C64. Freschi freschi del successo di *Mega-lo-mania* gli originali ideatori di *Wiz*, John Hare e Chris Yates stanno lavorando duro per completare il seguito di quel gioco. Un seguito, bisogna dire, che è molto atteso dagli appassionati e che sembra avere le carte in regola per ripeterne le stramberie e l'originalità. Corre voce che - dopo le vittoriose avventure nel Wizworld - Wizard e Wizball si siano innamorati e che da questo amore sia venuta fuori una dolce creatura: Wizkid. Il magico topo cattivo [...] gioco era stato un po' bistrattato) non è affatto contento di ciò e, per vendicarsi, ha rapito Wizard e Wizball. Tocca perciò a Wizkid liberarli combattendo attraverso otto livelli di piattaforme e liberando lungo la strada anche i gattini di Wiz precedentemente rapiti. "Si tratta di un gioco abbastanza originale", dice Chris "Non mi viene assolutamente in mente qualche altro gioco al quale possa essere paragonato". Lo avremo a disposizione fra un paio di mesi; se ci si può fidare della qualità delle ultime offerte della Sensible, dovrebbe trattarsi di un vero e proprio schianto.

THE CHAOS ENGINE Renegade

I Bitmap Brothers, dopo essersi avventurati lo scorso mese nel regno dei giochi "carini" con *Magic Pockets* sembrano recuperare terreno con l'ultima delle loro fatiche. Si tratta del ritorno a un argomento a loro più congeniale, il genere "violento" che combina l'azione dinamica stile *Guantlet* e contaminazioni dai Giochi di Ruolo. Il designer del gioco Eric Mathews, per farla finita con gli scenari spaziali visti migliaia di volte, lo ha ambientato nell'epoca vittoriana: il *Chaos Engine* che dà il titolo al gioco è uno dei primi prototipi di computer che non ha funzionato a dovere e sta cercando di stravolgere la struttura del tempo e dello spazio. I giocatori, che possono arrivare a tre, devono cercare di impedire il disastro e, facendosi strada all'interno della fabbrica dove è custodito il computer, distruggerlo. Matthews è molto orgoglioso delle sfumature da Gioco di Ruolo della propria creatura che consentono al giocatore di creare personaggi con personalità individuali e del sistema che distribuisce bonus solo se il giocatore ce la mette tutta durante il gioco e non molla ai propri compagni il "lavoro" che c'è da fare. A completare il tutto, il mago della grafica Dan Malone ha compiuto un lavoro eccellente nel ricreare l'atmosfera del periodo storico in cui il gioco è ambientato. L'uscita del gioco è prevista all'inizio del 1992.

CYBER FIGHT Electronic Arts

Niente può essere paragonato a una coppia di enormi robot che combattono l'uno contro l'altro per creare un fiero spettacolo di vecchio stampo, e la Electronic Art, naturalmente a conoscenza di questo trend, ha il gioco che risponde perfettamente a queste caratteristiche. *Cyber Fight* è stato progettato dalle fumanti meningi di Michael Powell. Vi troviamo robot grandi e grossi stile *Transformer* che si affrontano, equipaggiati con armi devastanti di ogni tipo e ritratti con modernissime tecniche sfumate per potenziare il realismo della rappresentazione e aumentare il coinvolgimento del giocatore. Per il momento *Cyber Fight* sarà disponibile solo su PC e dovrebbe essere in commercio entro la fine dell'anno, o almeno così si spera. Le versioni a 16-bit, quasi sicuramente, saranno disponibili un po' più avanti.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Freguglia campione

Nei giorni 5 e 6 ottobre si è tenuto a Milano il secondo campionato italiano di *Kick Off*. Per chi non c'era, e per chi non è potuto venire, scopriamo come è andata.

Milano, una piovosa giornata d'ottobre simile a molte altre. In un isolato padiglione all'interno della Fiera un centinaio di persone si affollano e si accalcano nei 300 mq della sala Bizzozzero. Il motivo può sembrare bizzarro, ma allo stesso tempo è semplice: si sta svolgendo la fase finale del II Torneo italiano di *Kick Off*, organizzato da K con la collaborazione della Leader e il patrocinio di Abacus.

I partecipanti, provenienti da tutta Italia prendono ordinatamente posto all'interno della sala in trepidante attesa per sapere in quale girone giocheranno. Per tutti è imperativo evitare un nome: Luca Caldiero, il campione uscente.

Quest'anno il campionato, a causa delle defezioni di alcuni softcenter, era strutturato in 12 gironi da 6 squadre e due gironi da cinque. La fase finale, a eliminazione diretta, prevedeva la partecipazione dei 14 vincitori dei rispettivi gironi più i due migliori secondi dei raggruppamenti di sei squadre.

La conformazione della fase eliminatoria della giornata di sabato prevedeva dunque la partecipazione di 82 concorrenti che sarebbero dovuti diventare sedici per le finali della domenica.

La seconda edizione del torneo presentava volti nuovi e vecchie conoscenze. Caldiero era logicamente ammesso di diritto, Aiazzi, il semifinalista dello scorso anno, era riuscito a vincere le selezioni della sua città, e altri ancora che avevano già partecipato alla scorsa edizione.

Il rito dell'estrazione dei gironi veniva seguito in religioso silenzio dai partecipanti. La notizia che faceva più scalpore era che Caldiero e Aiazzi, i finalisti dello scorso anno, erano nello stesso girone, uno dei due avrebbe dovuto rinunciare alla fase finale.

A causa del ritardo accumulato tra l'arrivo di tutti i partecipanti e l'orario previsto per l'inizio del campionato, le partite venivano ridotte da due tempi da 10 minuti a due tempi da 5, cosa questa che mandava in bestia chi si sentiva maggiormente preparato sulla lunga distanza.

La giornata di sabato scorreva senza particolari acuti, fatta eccezione per lo scontro Caldiero-Aiazzi, decisivo per il passaggio del turno, che molti ritenevano la rivincita del-

Si ringrazia Newel per aver fornito la macchina fotografica Ion utilizzata per questo servizio.

Scontro fra titani. Caldiero (a sinistra) e Aiazzi, in posa davanti al nostro fotografo. Il loro incontro ha saputo ravvivare gli animi. Quest'anno il fiorentino ha sputo prendersi la rivincita sul torinese. Tuttavia, Aiazzi ha mancato la finale.

E' STATA SOLO FORTUNA?

L'Italia ludica può oggi applaudire un nuovo idolo. Luigi Freguglia di Mortara, in provincia di Pavia, è il nuovo Campione italiano di *Kick Off*. Cerchiamo di conoscere meglio il personaggio che entra di prepotenza nell'albo d'oro della nostra manifestazione.

K: Avresti scommesso su te stesso?

Luigi Freguglia: *Conoscevo le mie capacità, ma sapevo di avere di fronte gente in gamba. In* Kick Off*, come nel calcio vero, oltre alla bravura bisogna avere una certa dose di fortuna per vincere. Diciamo che sono stato più fortunato di altri.*

K: La tattica che hai utilizzato nel torneo è stata la chiave di volta del tuo successo?

LF: *Certamente è stato un punto importante del mio modo di giocare, penso che tutti coloro che hanno sviluppato una loro tattica credessero fosse il modo migliore per affrontare qualsiasi avversario. L'unico problema negli incontri di questo tipo è che non puoi adeguare la tua formazione in base a quella dell'avversario perché non l'hai mai visto giocare. Non è possibile fare pre tattica insomma.*

K: Con chi dividerai il tuo viaggio a Londra?

LF: *Come sembra essere di moda nel mondo del calcio, su questo argomento mi chiudo in silenzio stampa.*

Voci di corridoio ci dicono che Freguglia vuole cambiare il viaggio a Londra con l'equivalente in videogiochi. Contento lui...

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

(sinistra) È proprio vero che la violenza negli stadi sta subendo una vera e propria "escalation". Anche in un ambiente austero come quello della Fiera di Milano, questi teppisti hanno modo di dimostrare la loro indole facinorosa.

OTTAVI	
Filonzi - Aliberti	4-2/4-3
Aiazzi - Guazzoni	7-5/3-9
Olivieri - Vecchio	4-2/7-4
Gaetani - Romolini	1-1/6-1
Ottaviani - Vanden Hewel	0-4/1-9
Prandini - Cespites	4-4/1-3
Ragionieri - Loglisci	6-0/1-1
Freguglia - Favitta	10-4/7-6
QUARTI	
Filonzi - Guazzoni	2-4/2-4
Olivieri - Romolini	3-2/2-2
Vanden Hewel - Cespites	3-0/2-1
Ragionieri - Freguglia	2-2/3-4
SEMIFINALI	
Guazzoni - Olivieri	3-3/3-4
Vanden Hewel - Freguglia	1-7/1-5
FINALE	
Olivieri - Freguglia	7-6/2-4

Paolo Paglianti alla prova della Virtuality 1000. La RC Elgra ne ha portato un esemplare al torneo di *Kick Off* ottenendo un grande successo.

(In alto) I quattro finalisti. Da sinistra Guazzoni, Olivieri, Freguglia e Van Den Hewdel.

(Sopra) I giudici di K. È chiaro che con facce del genere a chiunque vengano dei dubbi sulla regolarità del torneo.

(Sopra) Hu Lia Meng. Il torneo ha un sapore internazionale. (A destra) Freguglia premiato da Riccardo Albini e Notari della Leader.

Di Gialappa's ce n'è una...

Nel corso del torneo il nostro Tiziano Toniutti, vignettista, cantante, musicista, Ape Car Driver, residente a Roma ha voluto iniziare la difficile, ma sicuramente gratificante, carriera di telecronista. Una delle sfide trasmesse su schermo è stata infatti commentata da Tiziano che, dopo solo pochi secondi ha sentito il peso dell'essere schernito da un folto, quanto esigente pubblico. Scusatelo se potete, è ancora giovane. Vai Tizià.

RETURN TO EUROPE

Return to Europe **è il nuovo data disk dell'infinita saga di Kick Off. Le nostre perplessità rimangono. Il gioco prevede il disputarsi delle tre coppe europee con trentadue squadre ciascuna di varie città (!) d'Europa. Torino, Venezia, Roma sul versante italiano. È possibile cambiare il nome delle squadre e il colore delle maglie, ma vi sembra sufficiente per spendere 19900 lire?**

la finale dello scorso anno. Questa sfida accendeva gli animi e, trasmessa su grande schermo, riproponeva il tifo e i cori da stadio che si erano visti nella precedente edizione. A Caldiero sarebbe bastato pareggiare per garantirsi il passaggio del turno, un po' come l'Unione Sovietica nei confronti dell'Italia, ma, dopo fasi di risultato alterne (Caldiero conduceva per 3 a 2), la sorte arrideva ad Aiazzi che s'aggiudicava l'incontro per 4 a 3. Luca Caldiero, il campione italiano ed europeo '90, era fuori, sinceramente non l'avremmo mai creduto possibile.

La domenica si presentava decisiva e spietata per i sedici finalisti. Sfide a eliminazione diretta, due partite, andata e ritono, potevano decretare il successo o la mesta sconfitta per i sedici migliori giocatori di *Kick Off* di tutta Italia.

I risultati (vedi il Box) degli ottavi sancivano l'eliminazione di alcuni partecipanti che si erano distinti nelle eliminatorie. Favitta, imbattuto nella giornata di sabato veniva battuto da Freguglia (che di lì a poco sarebbe diventato Campione italiano). Tony "non toccatemi il cappello" Loglisci veniva battuto da Ragionieri, unico in grado di dare davvero filo da torcere al futuro Campione. Ogni eliminazione veniva presa con sportività dai partecipanti, ma pochi riuscivano a nascondere una punta di rammarico.

Gli ottavi lasciavano spazio ai quarti. E la dominazione della provincia di Pavia diventava evidente. Guazzoni e Freguglia (entrambi provenienti da Mortara) erano due dei quattro semifinalisti. Completavano il quadro Olivieri e Vanden Hewel. Il tabellone prevedeva gli accoppiamenti tra Guazzoni - Olivieri e Freguglia - Vanden Hewel. Freguglia superava l'ostacolo con un secco 1-7/1-5. Mentre la sfida tra Olivieri e Guazzoni teneva con il fiato sospeso gli spettatori fino all'ultimo terminando a favore di Olivieri di stretta misura. I nomi dei due finalisti 1991 erano decisi. Luigi Freguglia e Andrea Olivieri.

La doppia sfida era trasmessa su grande schermo e il tifo degli spettatori raggiungeva l'apice. Il primo incontro terminava con la vittoria di Olivieri. Nella seconda partita, Freguglia metteva in mostra tutta la sua classe e, dopo essere passato in netto vantaggio, riusciva a contenere le sfuriate avversarie. Il campo dava ragione alla sua tattica.

Un'altra piovosa domenica milanese giungeva al termine e l'Italia guadagnava un nuovo Campione.

I NUMERI DI KICK OFF

2 - Come le ragazze che hanno partecipato alle fasi elimianatorie della seconda edizione del torneo di *Kick Off.*
83 - Sono i gol segnati da Luigi Freguglia, il nuovo Campione italiano di *Kick Off* nella fase finale del torneo.
4 - I gol subiti quest'anno da Caldiero da Aiazzi. Possono sembrare pochi, ma sono bastati per estromettere il Campione uscente dalla fase finale del campionato.
57 - I gol segnati da Olivieri nella fase finale del torneo.
2000 e più - I partecipanti alle selezioni locali del torneo.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ALIEN 3

Può darsi che nello spazio non vi sentano urlare, ma è probabile che vi sentano piangere... per il seguito di un film. Gli appassionati del genere di tutto il mondo si stanno preparando alla terza puntata di Alien, con tutto il suo contorno di strane meraviglie cinematiche. E così, mentre alla 20th Century Fox stanno dando gli ultimi ritocchi al film, la Probe Software sta alacremente lavorando a un paio di conversioni per computer da casa...

acconti sulla trama del nuovo film di Alien se ne sentono ormai da mesi. Voci di misteriose mucche spaziali e di Ripley che fa fuori degli Alieni con asce spaziali hanno causato molta costernazione fra il pubblico dei cinefili. Fino a questo momento, tuttavia, nessuno poteva dirsi veramente sicuro di quale sarebbe stato l'argomento di questo nuovo film.

Alien 3 si apre con l'atterraggio di Ripley su un pianeta lontano e ostile a bordo di una capsula spaziale. Nessuno conosce il motivo di questo atterraggio di fortuna. Sul pianeta, la protagonista scopre una piccola colonia di prigionieri - custoditi da un gruppo di guardie ancora più ristretto - che stanno pagando il loro debito con la società, lavorando nelle miniere metallifere del luogo.

Non si può dire che sia un posto "affascinante". Essendo stato gestito dalla Compagnia fino a questo punto, è quasi in completa rovina. Tutti i prigionieri, infestati di malattie e disgustosi a vedersi, sono stati rapati a zero per sconfiggere la virulenta epidemia di pidocchi che li ha colpiti. È questo aspetto dei prigionieri che ha fatto parlare di monaci spaziali a proposito di Alien 3.

E così Ripley si prepara a passare un breve periodo di tempo su questo triste pianeta prima che arrivi una navicella spaziale che la riconduca all'amatissima (te la raccomando!) civiltà terrestre. La nostra protagonista però, non fa nemmeno in tempo a scendere dalla sua navetta che subito le si presenta la prima grande sorpresa. Un alieno, vai a capire come, è sbarcato sul pianeta insieme a lei ed è tutto occupato a fagocitare e "imballare" i prigionieri. Se quest'operazione riuscirà, tutto il lavoro fatto con la distruzione di LV426 alla fine del secondo film (Alien 2) si rivelerà completamente inutile.

Poiché la colonia è abitata prevalentemente da prigionieri, i tentativi di Ripley di combattere l'alieno sono ostacolati da una serie di "precauzioni di sicurezza" che impediscono di portare armi da fuoco nella colonia. Ripley, in qualche modo, deve convincere i prigionieri e le guardie a unirsi e distruggere la minaccia aliena prima che questa li distrugga.

L'argomento si presenta eccessivamente generico. Potreste chiedervi, a questo punto, come si sia riusciti a ricavare un gioco da una trama di questo tipo. E, francamente, non avreste tutti i torti...

Il Gioco

La Probe Software, con base a Croydon, è il fortunato team di sviluppo che ha ricevuto dalla Mirrorsoft la licenza di conversione del film. Il contratto parlava di una versione del film molto vicina all'originale e da realizzare per tutti i formati più importanti. Perciò, a causa di tempi di consegna piuttosto ravvicinati che si profilano all'orizzonte, la Probe ha deciso di sviluppare il gioco principalmente su Megadrive e in un secondo tempo di convertire da questo le versioni successive.

Mentre il codice è ancora alle prime fasi di sviluppo, la

La nostra eroina, l'ufficiale di volo di prima classe Ripley, impegnata in una animazione sospesa non troppo salutare. Se sapesse cosa l'aspetta al suo risveglio sul pianeta minerario, continuerebbe volentieri a dormire... magari per sempre.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

trama del gioco è stata completata ed è già chiaro che i giocatori che si preoccupavano della mancanza di azione a colpi di fucili possono dormire sonni tranquilli. Questa la dichiarazione di Tony Beckwith della Mirrorsoft: "Certo, nel film vero e proprio non ci sono armi da fuoco, ma siamo riusciti a ottenere dalla Century Fox l'autorizzazione a usare tutto l'armamentario dei primi due film. Abbiamo in questo modo lanciafiamme, granate e fucili al plasma. Ci sarà un mucchio di azione nel gioco, questo è certo!".

Il presupposto di base del gioco è semplice. I livelli del pianeta con scorrimento a parallasse formano lo scenario di un flusso continuo di gioco. Ciascuno degli otto livelli principali del film corrisponde nel videogioco a modificazioni di carattere grafico. Ripley deve attraversare la colonia, liberare i prigionieri che sono stati "impacchettati" dagli Alieni e distruggere gli insettoidi che vagano sul pianeta. Alla fine di ogni livello Ripley deve sconfiggere una Madre Aliena per poter passare al livello successivo. Se non ci riesce, i prigionieri diventeranno vulnerabili agli attacchi dei cari insettoni.

Pare che i responsabili della Century Fox, strano ma vero, siano stati disponibili, durante la lavorazione del film con quelli della Mirrorsoft. Ancora Beckwith: "Ci hanno consentito di avere accesso ai set di produzione del film

Il film attinge a livello visivo da pellicole come "La Cosa" e gli altri episodi della serie Alien. Gli alieni sono di tutte le dimensioni e tutte le forme, ma il loro scopo è unico... impossessarsi dei corpi dei coloni per farne dei bachi.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Ai programmatori della Probe è stato concesso libero accesso al set mentre il film era in lavorazione presso i Pinewood Studio, per permettere loro di ricreare l'atmosfera della pellicola all'interno del gioco. Nella foto a sinistra ecco un programmatore che cerca d'immedesimarsi nella parte della vittima. (Ok, stiamo scherzando!)

e anche di osservare con attenzione gli Alieni. Abbiamo portato i grafici sui luoghi di produzione e abbiamo passato molto tempo a definire bene tutti i dettagli e i particolari. Non ci sono dubbi che si tratterà di un gioco ben fatto".

Un altro ostacolo con cui dovranno confrontarsi i giocatori è la presenza di "abbrancatori" di facce (vi ricordate il primo film?). Queste piccole canaglie corrono con le loro otto gambe sul pavimento e si buttano sulla faccia del giocatore, cercando di impregnarlo con il seme malvagio degli alieni. Il giocatore dovrà ricorrere a movimenti simili a quelli usati nel coin-op delle Turtles per liberarsi da queste piccole pesti, dicono alla Mirrorsoft.

Dal punto di vista grafico la conversione dal film al gioco è stata sorprendentemente facile. Poiché tutti gli umani presenti nel gioco hanno il cranio rasato e sono somaticamente molto simili, è stato possibile risparmiare un mucchio di spazio e usare la stessa grafica! Gran parte del gioco si svolge in camere sotterranee per cui l'atmosfera sarà prevalentemente oscura e tenebrosa (guardate alcuni fotogrammi del film che vi mostriamo e vi renderete conto di cosa intendiamo dire).

Secondo le previsioni il gioco dovrebbe uscire all'inizio del prossimo anno. Le promesse sono allettanti: *Alien 3* dovrebbe garantire il thrilling e il coinvolgimento che gli altri giochi ispirati ai primi due episodi-film non sono stati capaci di creare.

Gli Altri Due

Nessuna videoteca potrebbe dirsi completa senza questi due film d'assalto, che potete trovare facilmente, e senza troppo danno per le vostre tasche, dal vostro fornitore di videocassette.

Alien (id.- 1979, Ridley Scott)

Può essere definito l'horror spaziale per antonomasia. Uscito solo due anni dopo Guerre stellari, Alien presentava una visione dello spazio molto diversa da quella che avevamo visto nell'altro film. L'azione si svolge a bordo della Nostromo, una nave spaziale enorme e quasi vuota, dove un insettoide invasore decima da solo l'equipaggio costituito da sette persone. Muoiono tutti ad eccezione di Ripley, un ufficiale di volo rappresentato con efficacia dalla convincente Sigourney Weaver, che alla fine rimane da sola a difendersi dal mostro alieno e a provvedere a se stessa. Nonostante parte del design spaziale appaia un po' datato (grandi piastre bianche e LED tremolanti), il design di Alien (di R. Geiger) è eccellente, e l'atmosfera dominante di tensione e di pericolo sempre in agguato è eccezionale.

Alien 2 (Aliens - 1986, James Cameron)

È stata una grossa delusione per molti appassionati del genere che avevano apprezzato il primo film. Alien 2 è stato definito da molti critici, con un'espressione forse un po' pesante, il Rambo dello spazio. Se il regista Cameron ha eliminato quasi tutte le tecniche che riuscivano a creare suspense, è riuscito anche a creare, con il suo particolare approccio al tema, una nuova generazione di fan della serie.

Una testimonianza dei prossimi prodotti della Mirrorsoft. Su e giù per le pendenze di San Francisco in *Cisco Heat* e all'interno dei gusci di tartaruga nella conversione del coin op delle *Turtles*.

ALTRE COSE!

Alla Mirrorsoft, occupatissimi come sempre, hanno in lavorazione altri due titoli fantastici che saranno pronti per Natale.

Cisco Heat è un gioco di corse automobilistiche (su una macchina della polizia) con due giocatori. Voi impersonate un poliziotto di San Francisco nel suo giorno libero e vi trovate a gareggiare contro dei colleghi per accaparrarvi il titolo di migliore guidatore di tutta la città. Un gioco pieno di brividi e di grande coinvolgimento, non c'è dubbio.

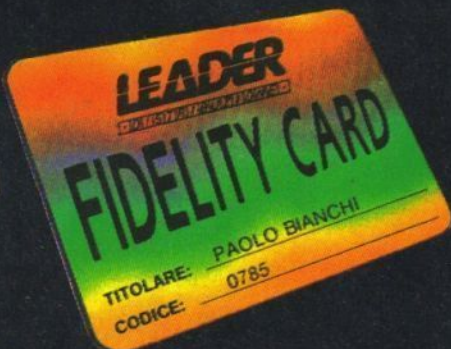
Il coin-op delle _Turtles_ ha superato alla grande le aspettative di tutti, sia per quanto riguarda le caratteristiche e le performance del coin-op, sia sul piano della qualità. Tra breve i giocatori potranno godersi una versione domestica del gioco.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ALIEN STORM™

... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

Offerta valida fino al 30/11/91

Sconto 10% *
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

© 1990, 1991. SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LTD.

CADARIO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SPACESHIP

Blade Runner nella tranquillità di casa vostra grazie al fedele Macintosh e a qualche compact disc...

Tenendo presente che il Macintosh è sempre stato presentato come un computer più "amichevole" del PC IBM, bisogna ammettere che per qualche strana ragione ha sempre sofferto di una certa carenza di software ludico interessante.

Spaceship Warlock di Mike Saenz - il creatore di "Shatter", il primo fumetto computerizzato - cerca di colmare questo intollerabile divario valorizzando allo stesso tempo i punti di forza del Mac.

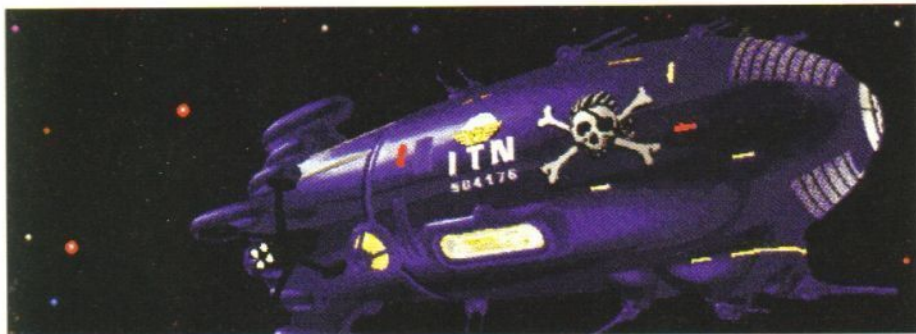
Venduto come un film interattivo su CD-ROM (in effetti si tratta proprio di questo) è stato girato addirittura in Cinemascope, un espediente che ha consentito di far stare più immagini sul disco. La trama ricalca fedelmente quella di un classico B-Movie degli anni '50: un terrestre solo e senza soldi su un mondo alieno cerca di sopravvivere in un ambiente ostile e dopo essere riuscito finalmente a fuggire dal pianeta viene catturato dallo Spaceship Warlock e inviato a depredare la galassia e combattere contro l'impero.

Il livello di interazione è molto elementare e si basa su azioni che si possono compiere con la tastiera come prendere la mira e sparare. Ma del resto si tratta di un film e usare il termine "gioco" metterebbe in discussione numerosi altri aspetti (giocabilità, varietà e così via) che non potrebbero in alcun modo meritare la sufficienza.

Il film è ambientato in un lontano passato ai tempi della conquista dello spazio da parte della razza umana e della fondazione dell'impero che governa gran parte della galassia conosciuta. Sfortunatamente gli umani non sono l'unica razza e cominciano a perdere parte del loro potere quando le gigantesche astronavi dell'impero di Kroll iniziano a "oscurare soli e distruggere mondi". Dopo una lunga e terribile guerra l'umanità deve piegarsi all'impero di Kroll e la Terra viene presa come ostaggio e portata in un altro sistema solare sotto il controllo degli alieni.

Mentre la razza umana è costretta a servire l'impero, un gruppo di pirati dello spazio si ribella al volere degli alieni cercando di colpire i loro preziosi carichi commerciali. Guidati dal leggendario comandante ribelle Hammer sfidano l'impero e partono alla ricerca del loro pianeta natale. Dopo questo nutrito prologo il giocatore si trova nelle oscure profondità dello spazio con un solo pianeta visibile in lontananza. La musica

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

WARLOCK

sale di tono mentre ci si avvicina sempre più con concitate pressioni sul pulsante del mouse. Sullo schermo compaiono alcuni dati sul pianeta. La città in cui si arriva è sicuramente stata ispirata da Blade Runner perché l'atmosfera è identica e i taxi hanno degli apparecchi antigravità al posto delle ruote.

Manifesti sui muri dei vicoli avvertono che un pericoloso criminale si trova nelle vicinanze e che esiste una grossa taglia sulla sua testa che potrebbe diventare del giocatore nel caso riesca a sopravvivere.

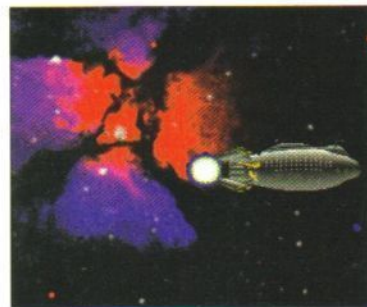
A ogni incrocio grossi schermi mostrano un Kroll che consiglia di pagare le tasse e comportarsi bene. Nello stesso posto si trova un Comlink da cui è possibile chiamare, ricevere informazioni e comperare biglietti per il fax se si hanno a disposizione dei crediti.

L'intera area in cui siete arrivati è stata isolata dalla polizia aliena occupata nella cattura del criminale. Meglio entrare in un bar e ordinare un drink ma, essendo privi di crediti, si viene subito cacciati a calci ancor prima che lo spogliarello olografico sia iniziato. Acc... Deve essere un giorno molto fortunato perché poco dopo ci si imbatte nel criminale alieno ricercato intenzionato a rapinarvi di tutti i crediti (...). Per fortuna gli alieni non sono un problema per gli umani dotati di un Macintosh ed è uno scherzo renderlo inoffensivo premendo il pulsante del mouse ripetutamente sulla sua faccia.

Rubare la sua carta di credito serve come prova per intascare la ricompensa per la sua cattura e l'avventura può incominciare.

Sebbene *Spaceship Warlock* permetta di spostarsi e di interagire con i vari personaggi, non consente la totale libertà di movimento tipica delle avventure. Seguire la trama del film è quindi molto importante se non si vuole finire in un vicolo cieco e ripartire dall'ultima posizione salvata. Ci sono alcune soluzioni alternative ma la complessità dei problemi è minima. La strada da seguire è ben delineata. Il CD-ROM è splendido, ben congegnato e realizzato meticolosamente. E' dotato di superba grafica a colori a 8-bit, di una colonna sonora densa d'atmosfera, di sequenze paragonabili a Guerre Stellari o Blade Runner. Il programma è comunque limitato dal livello di interazione oltre a essere rallentato dall'hardware (si consiglia un Mac II con un lettore di CD-ROM con tempo d'accesso di 380 millisecondi o inferiore) e dal software che lo pilota (Macro Mind Interactive).

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

I rivenditori autorizzati:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossani, 5/P, 10100 TORINO
ALEX COMPUTER - C.so Francia, 333/4, 10100 TORINO
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
A. T. IN. SERVICE - V. Ivrea, 4/A, 10034 CHIVASSO (TO)
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER TEMPLE - C.so Lamarmora, 33, 15100 ALESSANDRIA
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
FOTOSTUDIO TREVISAN - V. Martiri, 133, 13014 COSSATO (VC)
IL COMPUTER SERVICE - V. Stradella, 235/A, 10100 TORINO
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MATRIX - V. Monginevro, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C, 12051 ALBA (CN)
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SIGEST - V. Bertodano, 8, 13051 BIELLA (VC)
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA

BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP - V. C. Ravizza, 8, ang. R. Sanzio, 20100 MILANO
COMPUTERLINE - V. V. Veneto, 9, 24042 CAPRIATE (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
POLARIS - V. Moroni, 84, 24100 BERGAMO
REPORTER - C.so Garibaldi, 25, 26100 CREMONA
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO

TRIVENETO

AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18 int. 8, 38068 ROVERETO (TN)
BIT SHOP - V. Cairoli, 11, 35100 PADOVA
CASA DELLA RADIO - V. Adigetto, 47/49, 37100 VERONA
CBM ITAUA - V. Roma, 82, 39055 LAIVES (BZ)
COMPUMANIA - V. Carlo Leoni, 32, 35100 PADOVA
COMPUTER LINK - V. S. Stefano, 2970, 30100 VENEZIA
COMPUTER POINT - V. De Gasperi, 37012 BUSSOLENGO (VR)
COMPUTER POINT - V. Roma, 63, 35100 PADOVA
COMPUTER SERVICE - V. Rossini, 16, 35013 CITTADELLA (PD)
COMPUTER SHOP - V. P. Reti, 6, 34100 TRIESTE
CRONST - V. Galilei, 25, 38100 TRENTO
FORNI RAD - V. Pascoli, 4, 34100 TRIESTE
GONZATO BRUNO - V. Pierobon, 30, 35010 LIMENA (PD)
GUERRA EGIDIO - V. Bissuola, 20/A, 30173 MESTRE (VE)
MOFERT - V. Leopardi, 92, 33100 UDINE
PRESTIGE MATTEUCCI - V. Museo, 54, 39100 BOLZANO
SIDESTREET - L.go Parolini, 36061 BASSANO (VI)
ZUCCATO - C.so A. Palladio, 78, 36100 VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
NON STOP S.p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
RED & BLACK - V. M.te Rotondo, 16/B, 41012 CARPI (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
INPUT - V. Lungomane Pegli, 37/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAYTIME - V. Gramsci, 3/5/7/R, 16100 GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
COMPUTER SHOP CENTER - P.zza Curtatone, 143, 55100 LUCCA
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ELECTRONIC SHOP - V. Della Madonna, 49, 51100 PISTOIA
ELETTRON. CENTOSTELLE - V. Centostelle, 5/A-B, 50100 FIRENZE
ELETTRONIC SERVICE - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
EUROSOFT - V. del Romito, 1/D R, 50100 FIRENZE
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER VECOLI - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
IT LAB - V. Aurelia Nord, 98, 55049 VIAREGGIO (PI)
LOAD & RUN - V. XX Settembre, 65, 54011 AULLA (MS)
M. C. INFORMATICA - V. D. Chiesino, 4, 56025 PONTEDERA (PI)
MASTER ELETTRONICA - V. Valentini, 36/C, 50047 PRATO (FI)
NEW COMPUTER SERVICE - V. D. Alfani, 2/R 51100 FIRENZE
PUNTO SOFT - V. Torcicoda, 1 /R 51100 FIRENZE
TELEINFORMATICA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE
WAR GAMES - V. R. Sanzio, 126/A, 50053 EMPOLI (FI)

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETABETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)

ABRUZZI

COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
3 D COMPUTERS - V. Sallustio, 57/59, 67100 L'AQUILA

LAZIO

ARICO GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
GIGLIO LUIGI E C. s.n.c. - V. Vitruvio, 282, 04023 FORMIA (LT)
METRO IMPORT - V. Donatello, 37 a/b/c, 00193 ROMA
PAOLINI DI CROCE CLAUDIA E C. - V. Paolini, 94, OSTIA LIDO (RM)
SA.MA ELETTRONICA s.n.c. - V. Due Giugno, 34, TIVOLI (RM)

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA

ARTEL - V. Guido D'Orso, 9, 70100 BARI
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
HELP ITALIA - C.so V. Emanuele, 60, 71100 FOGGIA
SABINO PAULICELLI - V. Fanelli, 231/C, 70100 BARI
VIDEOMANIA - V. Dell'Università, 61, 73100 LECCE
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

SICILIA

AZETA - V. Canfora, 140, 95100 CATANIA
COMPUTER LINE - V. Calligratide, 104, 92100 AGRIGENTO
COMPUTER TIME - V. Garibaldi, 116/A, 96014 FLORIDIA (SR)
DATA BIT 2000 - V. Verdi, 3, 92025 CASTELTERMINI (AG)
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50 C/D/E, 90100 PALERMO
IL NANO VERDE - V. Bentivegna, 85, 90100 PALERMO
NIWA POINT - V. M. Bonanno, 23, 96100 SIRACUSA
NUOVA DIMENSIONE - V. Boganza, 11, 98100 MESSINA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, 98100 MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Amantea, 53, 95100 CATANIA

SARDEGNA

COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

Esigi solo Software originale

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL GIORNO DEL GIUDIZIO

In una grigia e malinconica giornata di settembre, la Bullfrog ha spalancato le proprie porte e ha rivelato i segreti della creazione di *Populous II*. La fortunata redazione di K è arrivata prima degli altri, come sempre!

Data: Mercoledì 11 ottobre 1991
Luogo: Quartier Generale della Bullfrog Productions, Guildford - Surrey
Obiettivo: Populous II.

Il grande orologio sulla parete segna le undici in punto, e Peter Molyneux è preoccupato. Oggi per la prima volta il suo nuovo gioco *Populous II*, probabilmente uno dei titoli più attesi in assoluto, sarà sottoposto al giudizio dei giornalisti. E non si tratta di normali corrispondenti, ma di tre tra i più critici, esperti ed esigenti gladiatori dell'arena del divertimento elettronico. Noi, insomma. Come sia avvenuto che mezza redazione sia stata imbarcata su un lussuoso aereo di linea e gettata in un'avventura oltremanica è uno di quei misteri che preferiamo lasciare confinati sulla scrivania del capo, ma certo un invito di questo tipo da parte della Bullfrog ha dato motivo a tutti di andare in giro a pavoneggiarsi per le due intere settimane che hanno preceduto la partenza. Iniziamo col dire che Peter Molyneux non ha molto di cui preoccuparsi. Uno dei seguiti più attesi della storia dei videogiochi ha tutte le carte in regola per raggiungere la vetta e restarci saldamente. Ma nessun prodotto è perfetto, ed è per questa ragione che noi di K siamo stati chiamati in scena. Un playtest frenetico ed esauriente (per quanto sia possibile fare in un giorno solo) e una relazione a Peter su cosa ci è piaciuto, cosa abbiamo trovato superfluo e cosa potrebbe essere aggiunto al gioco. È una procedura alla quale Peter e soci sono abituati da tempo (come molte case italiane del resto): alla Bullfrog infatti si tengono ogni week-end regolari sessioni di gioco che hanno come oggetto programmi ancora in via di progettazione. Non poche volte il risultato di queste sessioni è stata la cancellazione di un titolo reputato negativo dai playtester, non importa quanto esso fosse vicino al suo completamento.

Anche se un prodotto prestigioso come *Populous II* non sarà abbandonato in seguito a una nostra eventuale opinione negativa, Molyneux appare più che disposto ad ascoltare i nostri suggerimenti e a fare qualche cambiamento. Molte caratteristiche del gioco devono ancora essere finalizzate, è c'è sempre spazio per nuovi miglioramenti...

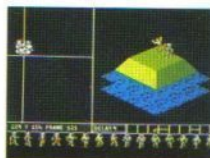
Nell'opzione a due giocatori i ragazzi della Bullfrog ci hanno fatto penare le pene dell'inferno. Comunque, abbiamo concordato la rivincita per *Populous III*, se mai verrà realizzato.

IL GIOCO

L'idea alla base di *Populous II*, secondo Molyneux, è stata quella di creare un gioco che rappresentasse un grosso passo avanti rispetto al primo titolo, senza abbandonare la formula che aveva fatto

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

La velocità di *Populous II* è così elevata che permette di avere immagini a tutto schermo come quella qui sopra. Il problema nasce quando si ha la necessità di selezionare le icone!

(In alto a sinistra) I programmatori della Bullfrog rimuginano sui nostri suggerimenti. Possiamo ammettere senza falsa modestia che il programma ha subito delle migliorie dopo il nostro illuminato intervento.

(A sinistra) Lo sviluppo grafico in tempo reale di *Populous II* significa che ogni volta che il grafico ha terminato uno sprite, è possibile vedere l'effetto del nuovo nato su schermo per capire quale effetto avrà nel gioco reale. Questa magia della programmazione ha permesso che il gioco passasse dalla fase d'ideazione a quella di realizzazione in soli tre mesi!

(In Alto) La pioggia di fuoco è una delle calamità tra le più elaborate, e devastanti, sviluppate per *Populous II*. Non vogliamo dimenticarci però della colonna di fuoco che distrugge tutto ciò che tocca.

(Sopra) Il musicista Allister Brimble ci dà una dimostrazione di come gli effetti sonori di *Populous II* siano stati creati. I ruggiti del fuoco derivano dallo stropicciarsi di un pacchetto di patatine. Quando non era impegnato con la Bullfrog, Brimble lavorava al sonoro di *Alien Breed* della Team 17 utilizzando la voce di sua madre per le frasi campionate. Che bravo ragazzo.

(Sopra al centro) Professionale come al solito Peter Molyneux vaglia con attenzione i dubbi di K.

(Sopra a destra) Il nuovo vulcano di *Populous II* prevede anche un "vero" fiume di lava che distrugge qualsiasi "camminatore" ci passi attraverso, lo vedete quell'ammasso di cenere? È stato il primo che ha provato a camminare tra gli zampilli!

di *Populous* un classico. Lo scenario rimane lo stesso: due divinità onnipotenti combattono per la conquista di una serie di mondi tecnologicamente primitivi, utilizzando la popolazione di questi come pedine. Ma mentre *Populous* era piuttosto ambiguo in termini di background, *Populous II* ha un tema storico estremamente definito: la mitologia greca.

"Uno dei problemi dell'originale", dice Molyneux, "è che a un certo punto l'impegno diventava eccessivo, e il programma non forniva elementi nuovi che stimolassero il giocatore a proseguire. In *Populous II* abbiamo graduato meglio la difficoltà".

"Il giocatore inizia nei panni di una divinità molto debole e capace, forse, di incenerire un paio di passeri. Per aumentare in potenza occorre attrarre seguaci tra il nostro popolo. Questo si ottiene costruendo luoghi dove gli "omini" possano dimorare felici e procreare, creando paesaggi di bellezza irripetibile e così via. Aumentare il livello di manna (adorazione) non dà accesso a nuovi poteri, ma intensifica la potenza di quelli già esistenti.

Che non sono pochi! Pensate a terremoti, maremoti, colonne di fuoco, cicloni, pestilenze... per non parlare del vecchio e amato (?) Armageddon. Uno degli effetti più interessanti è la "fonte battesimale", capace di trasformare i seguaci del nemico in vostri seguaci (e viceversa). Inoltre il giocatore ha a disposizione una nuova versione dei cavalieri visti nel primo gioco: in *Populous II* questi sono eroi della mitologia greca come Marte, dio della guerra, che impazza a destra e a manca devastando tutto quello che incontra, o Venere, dea dell'amore, che attira l'attenzione degli omini avversari (ma vah?) e li conduce alla morte come tanti sciocchi (Giorgio è stato il primo a cascarci, come sempre!).

Inoltre il sistema di gestione del territorio è ora molto più sofisticato. Il giocatore può piantare alberi, creare strade, innalzare città e costruire mura fortificate per proteggere il proprio popolo. Se le cose vanno proprio male si possono sempre impugnare le armi e gettarsi in una mischia totale.

Un nuovo elemento è rappresentato dal questionario in stile Gioco di Ruolo che appare all'inizio del gioco. È possibile decidere di giocare la parte del cattivo, specializzarsi in alcuni poteri e perfino modificare il volto della divinità! Cambiando la personalità del dio si influenza notevolmente lo svolgimento della partita e in uno scontro tra due giocatori confrontare due personalità differenti aggiunge un notevole spessore al gioco.

Ahimè (sospiro dilaniato), la gita in Inghilterra è terminata. Forse abbiamo ancora tempo per un'ultima notte di follie a Londra, ma da domani le dure scrivanie ci attendono nuovamente. Arrivederci, Bullfrog, e non dimenticate la copia per la recensione quando il gioco sarà completato!

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

lavori in corso

Benvenuti alle pagine dopo si vedono i giochi nascere e formarsi davanti ai vostri occhi. Benvenuti, o fortunati lettori, alle pagine dei lavori in corso. Per riuscire a scucire la bocca alle case di software e ai programmatori abbiamo usato i trucchetti più subdoli, ma alla fine - anche questo mese - siamo riusciti a prepararvi una serie di anteprime da farvi strabuzzare gli occhi. Beh, in realtà non è che abbiamo dovuto dannarci più di tanto perché le case di software ci hanno molto aiutato nel realizzare queste super anteprime, rispondendo alle nostre stupide domande e preparando mappe e frame di sprite quando avrebbero potuto fare cose molto più importanti, ma non faremmo una gran bella figura se ammettessimo tutto ciò, vero? Questo mese i nostri corrispondenti sono stati in America per visitare la Paragon Software e conoscere le loro opinioni sullo sviluppo dei giochi. Poi alla Core Design per visionare un gioco graficamente stupendo, Heimdall, che si potrebbe definire un Dragon's Lair molto giocabile. E infine, siamo stati invitati dalla Teque, il team che sta sviluppando per la Domark l'imminente Pitfighter, a ispezionare le loro routine di dimensionamento e raffigurazione in scala. Un offerta che, ovviamente, non potevamo rifiutare. Buona lettura.

▲ Heimdall

▲ Pitfighter

◄ Paragon

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

lavori in corso

DAEMONS

Il tempo di *Ultima* è scaduto! K dà un'occhiata in anteprima al gioco che, nelle speranze della Gremlin, possiede tutti i numeri per diventare la chicca di Natale

Nella promozione di *Daemonsgate* alla Gremlin non hanno certo risparmiato iperboli: "il massimo della tecnologia dei Giochi di Ruolo" e "al momento il più grande e il più accurato nel suo genere"; sono solo un paio delle frasi pubblicitarie inventate dalla lanciatissima software house di Sheffield.

Il vasto progetto è gestito da Imagitec, un team forte di 42 elementi che lavora nel cuore dello Yorkshire. La società è responsabile di un gran numero di titoli top di software - troppi per elencarli tutti in questa sede - in tutti i formati, compresi i 16-bit e i portatili.

Senz'ombra di dubbio questo si configura come il progetto più complesso e ambizioso della Imagitec; al suo sviluppo sta lavorando da circa due anni un piccolo esercito formato da designer, programmatori, grafici e musicisti. Martin Hooley, il direttore della Imagitec, spiega la genesi di *Daemonsgate*: "In passato avevamo lavorato alle conversioni nei vari formati di *Ultima V* e *Ultima VI* per la Origin e questi lavori ci hanno fatto venire in mente che potevamo ideare un nostro gioco di ruolo. Desideravamo scrivere un gioco in cui la realtà ludica fosse piena d'atmosfera e nello stesso tempo realistica.

"Abbiamo dedicato sei mesi alla ricerca e alla creazione di un mondo complesso e credibile, corredato di miti ben dettagliati, con una propria gerarchia sociale, un ambiente realistico e una geografia dei luoghi realizzata in maniera logica. Solo la documentazione per il mondo del gioco è un carteggio alto più di 10 centimetri! A nostro avviso si tratta dell'ambientazione fantasy più razionale che sia mai stata creata per un videogioco."

(Sopra) Le città non sono abbandonate. Quattrocento cittadini affollano la strada, seguendo le proprie occupazioni quotidiane (alzarsi, andare a lavorare, andare al bar per una birra - deve essere un giornalista - e via di seguito). Dice Martin: "Dai progetti precedenti abbiamo acquisito molta esperienza nello scrivere quelli che si chiamano i timeline editor. Essi ci consentono di creare abitanti che possono fare quasi tutto quello che vogliamo".

(A destra) A differenza di alcuni Giochi di Ruolo i personaggi non possono portare una quantità infinita di equipaggiamento. Ogni oggetto del gioco ha un peso determinato e se caricate eccessivamente un personaggio questo comincerà a soffrirne.

LA TRAMA DEL GIOCO

In poche parole la trama è centrata sulle avventure del nobile capitano Gustavus (che poi siete voi, naturalmente), che viaggia nel continente di Elsopea alla ricerca dell'antico mistico Tormis che detiene la conoscenza in grado di salvare la sua città da un esercito misterioso e incredibilmente potente. Durante il suo percorso Gustavus incontra ogni genere di amici e nemici, può reclutarne alcuni e farli partecipare alla sua ricerca.

La prima cosa che colpisce di *Daemonsgate* sono le dimensioni. È grande, enorme. Il territorio di Elsopea misura 600 x 1000 km., che si traduce poi in più di 3000 schermate di area di gioco. "Il gioco è stato prima sviluppato su PC", sono parole di Martin " mentre le versioni su Amiga e ST sono state lasciate un po' indietro. Al momento sembra che il gioco su PC verrà su cinque dischi con i dati compressi in due versioni, una per gli utenti EGA e l'altra per quelli VGA. Purtroppo pare che il gioco su Amiga, che sembra molto buono, funzionerà solo con un Megabyte".

A differenza di un certo tipo di GdR, la mappa ha uno scorrimento fluido mentre il gruppo di Gustavus, rappresentato da un'icona, si muove su di essa. Gli altri gruppi di personaggi che si avvicinano sono rappresentati sulla mappa come icone prive di caratteristiche. Il giocatore può mandare un esploratore oppure stare in guardia per scoprire se i gruppi sono amici o ostili e quindi decidere se intercettarli o evitarli a seconda della situazione. I gruppi non sono casuali - ciascuno di essi è collegato alla natura politica e geografica dell'area che viene attraversata.

Sia le condizioni meteorologiche che la qualità del terreno si riflettono sulla velocità con cui un personaggio può muoversi da A a B. Questa è la spiegazione di Martin: "Nonostante la velocità del gioco rimanga costante, il tempo di gioco trascorso varia in relazione alla velocità con cui il giocatore si muove in quel momento. Immaginiamo che stiate attraversando una palude. Anche se in tempo reale ci vorrà lo stesso tempo ad attraversare questa o le altre aree di gioco, il cronometro interno del gioco avrà registrato che l'attraversamento di una palude richiede più tempo in confronto a un terreno normale. In realtà avremmo potuto rallentare il movimento su schermo dei personaggi, ma, nonostante possa sembrare una buona cosa, alla fine si può rivelare fastidioso per il giocatore".

Gustavus durante il suo viaggio incontrerà molti personaggi controllati dal computer e potrà arruolarne fi-

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GATE

(In alto) Gustavus si gusta un succo di frutta acquistato ad una bancarella al mercato. Le mappe della città sono ricavate da blocchi superiori a 8x8 pixel. Ciò riduce l'uso di memoria, pur consentendo nello stesso tempo una grande varietà grafica. "Vogliamo che *Daemonsgate* appaia grandioso e che nessuno sia costretto, come a volte accade, a giocare con dimensioni molto ridotte".

(Sopra) È molto semplice parlare con gli abitanti del luogo. Basta selezionare dall'elenco "Verb" (per esempio "Domande" oppure "Dove,") e da quello "Nomi" (per esempio la posizione o il nome di un personaggio). Attraverso le parole che compaiono come risposta riuscirete a espandere il vostro elenco di nomi e a fare altre domande. Questo il commento di Martin: "È possibile parlare con tutti i personaggi che si incontrano. Questo sistema di conversazione è stato progettato per funzionare sia con che senza tastiera, in parte per facilità d'uso e in parte per consentire la conversione del gioco alle console e alle piattaforme CD-ROM senza troppa confusione".

no a otto nella sua allegra brigata.

Hooley ci tiene a precisare che i personaggi gestiti dal computer non sono solo creature che acquistano vita quando il giocatore è nelle vicinanze: "I personaggi non giocanti non costituiscono semplicemente un insieme di dati statistici, ma sono abitanti intelligenti del mondo che, quando non sono controllati dal giocatore, continuano a occuparsi dei fatti propri e sono del tutto indipendenti dall'azione del giocatore stesso. Abbiamo impiegato molto tempo a perfezionare l'interazione del personaggio in modo che il giocatore abbia la sensazione di "vivere" in un mondo reale".

Quando si entra in una delle sette grandi città di Elsopea, il panorama si trasforma in una mappa in primo piano di strade e di edifici. Ogni città ha la propria mappa stradale che misura più di diecimila schermate come dimensione, separate in cinque livelli: seminterrato, piano terra, primo, secondo e terzo piano. Alcune caratteristiche del paesaggio, come per esempio le torce e il caminetto, sono animate per aumentare l'atmosfera del gioco, e un percorso di "dissimulazione" consente ai personaggi di passare sotto alcuni oggetti.

Oltre alle città ci sono altre cinque mappe che rappresentano, con tutti i dettagli, diversi villaggi, fortezze e sotterranei. Complessivamente esistono più di 100.000 schermate di mappe di città e oltre 4.000 abitanti; secondo Martin si tratta "del numero di mappe maggiori e del numero maggiore di personaggi non giocatori che siano mai comparsi in un GdR".

Elsopea, oltre a tutto ciò, è anche un posto abbastanza rischioso ed è improbabile che passi molto tempo senza che Gustavus e i suoi amici non vengano coinvolti in uno scontro. Voi siete il comandante del gruppo e avete il compito di dare ordini ai suoi membri. A quel punto il computer interpreta i vostri ordini tenendo conto della personalità del personaggio (a seconda, cioè, se questi è coraggioso, violento, codardo, ecc.). La gestione del combattimento è complessa e può tener conto di numerose variabili, per esempio si può anche ricorrere ai veleni e alla magia cosa d'altronde logica se si pensa che stiamo parlando di un gioco di ruolo fantasy.

(A sinistra) Questa schermata definisce nei dettagli le caratteristiche di un personaggio, quali i punti ferita, il livello di fatica e il potere magico. Probabilmente la più importante è costituita dalla credibilità del personaggio stesso. Spiega Martin: "I personaggi che non partecipano al gioco rispondono al giocatore a seconda dell'azione che egli ha compiuto. Se siete stato un po' codardo e cercate di arruolare un famoso barbaro dovete aspettarvi che vi rida in faccia. Se invece avete avuto un comportamento eroico e coraggioso è assai probabile che il barbaro si avvicini a voi e vi chieda di farlo entrare nel vostro gruppo."

(Sotto) Nella schermata di combattimento potete ordinare al vostro gruppo (composto fino a massimo di otto guerrieri) di entrare in battaglia e dirigerli dal menu d'azione che si trova alla destra dello schermo. Ogni personaggio, in relazione alla sua personalità, risponderà ai vostri ordini in maniera differente - se inviate un personaggio codardo in prima linea, non è escluso che cerchi di svignarsela!

LA SAGA HA INIZIO

Come suggerisce il titolo completo del gioco (*Daemonsgate I - Dorovan's Key*), questa è solo la prima di una serie di avventure. Era già nelle intenzioni degli ideatori del gioco?

"Si, sin dal primo giorno", spiega Hooley. "Il sistema interno è stato progettato in moduli e per questo è facile espanderlo e potenziarne tutti gli aspetti per inventare altri giochi in futuro. Oltre a ciò, abbiamo dedicato sei mesi a scrivere le utility per facilitare la creazione del gioco e quindi il prossimo della serie dovrebbe essere pronto fra sei/nove mesi.

"Quello però che non intendiamo fare con *Daemonsgate II: Nomads* e *Daemonsgate III: Homecoming*" fa notare Hooley, " è produrre un gioco del tutto simile al primo e caratterizzato solo da una trama diversa e da una grafica nuova. Ci interessa che il giocatore abbia la sensazione di ottenere caratteristiche nuove che mancavano nei giochi precedenti. Non ci piace derubare la gente. Una cosa che mi piacerebbe fare in *Daemonsgate II* è inventare situazioni in quell'avventura che si riflettano poi su *Daemonsgate III*. Perciò se in *Daemonsgate II* avete ucciso Bob Smith nel numero III dovrete aspettarvi la vendetta dei suoi parenti".

Per concludere, cosa ha da dire Martin su *Daemonsgate* in confronto alla super-celebrata serie della Origin?

"Oh, questo tipo di giudizi non è il mio forte", afferma ridendo. "Beh, diciamo che *Daemonsgate* avrà la meglio su *Ultima*". Ed è possibile che abbia ragione...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

HEIMDALL

I Vichinghi creati dalla fantasia della CORE riusciranno a salire in vetta alla classifica delle avventure arcade? K medita profondamente su questa domanda e cerca una risposta...

Thuderhawk, Chuck Rock, Corporation*, sono solo gli alcuni degli ultimi titoli della Core Design, un'etichetta che, anche se apparsa relativamente da poco tempo sul panorama del divertimento elettronico, riesce con i suoi prodotti a brillare di luce propria, spesso superando dei concorrenti più maturi. La Core sembra avere un unico difetto - se così si può chiamare: l'eccessiva confidenza. Infatti spesso non parlare dei propri giochi è peggio che parlarne troppo. Tuttavia Jeremy Smith, il capoccia della Core, è un'eccezione, ed è sempre entusiasta (generalmente con ottime ragioni) dei giochi prodotti dal suo manipolo di programmatori. Abbiamo visto un demo di *Heimdall* per la prima volta in primavera, ed era già chiaro che sarebbe stato un ottimo prodotto per catapultare la Core nell'Olimpo delle Software House ludiche.

Non è semplice definire il genere a cui appartiene *Heimdall*. Può essere visto come un "*Dragon's Lair* pieno di giocabilità", o "un'avventura arcade animata" o più semplicemente "un Gioco di Ruolo". E in effetti il prodotto finito è un insieme di queste tre definizioni.

La trama ruota attorno alla leggenda vichinga di Ragnarok, l'epica battaglia che vede le divinità del Bene schierate contro quelle del Male, in cui si giocano le sorti dell'Universo. Tuttavia le cose non si stanno mettendo molto bene per i buoni perché dal Valhalla sono stati rubati tre oggetti magici: il Martello di Thor, la Spada di Odino e la Lancia di Freyr. Il perfido ladro è Loki, diabolico fratello di Thor, che ha pensato bene di nascondere i tre arcani tesori in diversi punti delle isole che fanno parte del mondo scandinavo.

Gli Dei non possono apparire nel mondo fisico, e quindi sono costretti a mandare Heimdall, il guardiano dell'arcobaleno, il magico ponte che unisce il Valhalla al mondo terrestre, nelle vesti di un fin troppo mortale fanciullo. L'obiettivo di Heimdall è chiaro: crescere, diventare uomo, radunare un equipaggio di arditi marinai e partire per ritrovare gli oggetti rubati.

(Sopra) Un paio di esempi della fantastica isometria a 3D di Heimdall. Il gruppo dei tre esploratori è rappresentato da uno solo del trio, scelto dal giocatore. Tuttavia, per il bene del solitario esploratore, se si incappa in qualche avversario, nel combattimento saranno coinvolti tutti i membri del party.

(In fondo a destra) Il già noto sotto gioco del tiro con l'ascia. Sbagliando mira e colpendo la ragazza, le conseguenze saranno degne di un vero splatter! Probabilmente non vedrete questa sequenza, perche è già in progetto una versione censurata.

LE TRE FATICHE DI HEIMDALL

Mentre Heimdall cresce e diventa un adulto, deve affrontare tre Prove in stile arcade. Le tre Prove sono molto importanti, perché dal risultato di esse dipende il numero di possibili candidati per il suo equipaggio. Fallire le Prove può avere dei risultati disastrosi - se Heimdall non riesce a trovare un buon navigatore, il tempo impiegato per viaggiare da un'isola all'altra può aumentare della metà! E il tempo di Ragnarok si sta avvicinando velocemente...

LA PRIMA PROVA

I fratelli maggiori di Heimdall, tipici vichinghi dalla barba lunga e cespugliosa, ubriaconi e leggendari tracannatori di birra, hanno deciso di portare il giovane ancora minorenne nella taverna del villaggio.

Sorseggiato qualche spumeggiante boccale di Adelscot A.C., dopo che il palato è già abbondantemente rinfrescato, è tempo di giocare al tradizionale passatempo dei Vichinghi, chiamato "L'ascia e raddoppia" (nel senso letterale del termine di

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

dividere una persona in due).

Il gioco è semplice quanto orribile: Heimdall deve liberare una ragazza da alcuni ceppi, lanciando delle asce per tagliare le trecce che la imprigionano.

Il giocatore, per prendere la mira quando lancia le micidiali asce, utilizza un mirino guidato dal fedele joystick. Sembra tutto molto semplice: solo che la birra che Heimdall si è trangugiato ha dei dannosi effetti sulla capacità di prendere la mira del nostro eroe... Attualmente le conseguenze di un errata traiettoria sono rese fin troppo bene graficamente: la testa delle sfortunata ragazza si apre in due come una zucca, con tanto di schizzi di sangue, ecc., ecc.

Anche se chi ha visto il demo è concorde nell'affermare che una scena cruda e realistica come questa dovrebbe essere utilizzata nella versione finale del gioco, alla Core non la pensano così, ed è già in progetto una versione "censurata", con la ragazza che sposta la testa all'ultimo momento. I fan di Dylan Dog resteranno un po' delusi...

LA SECONDA PROVA

Un Heimdall un po' più adulto ma non sicuramente più saggio deve affrontare la sfida del Porcellino Scivoloso. Sotto gli sguardi attoniti e increduli dei suoi amici, Heimdall deve correre dietro a un porcellino che si divincola per tutta la fattoria, saltando, inginocchiandosi, e compiendo un numero impressionante di acrobazie per bloccare a terra il maialino. Naturalmente c'è fin troppo fango in giro.

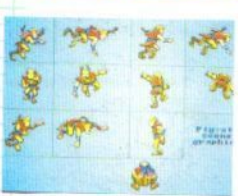
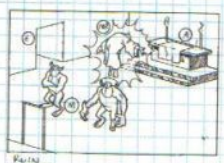
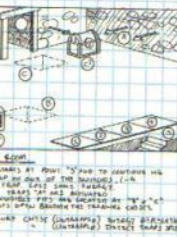
LA TERZA PROVA

Heimdall, ormai adolescente, deve affrontare la sua prima prova di vero vichingo. A bordo di una imbarcazione, piena di uomini armati, il nostro eroe deve sconfiggere tutti gli sfidanti.

LA RICERCA HA INIZIO...

Dopo aver scelto il suo equipaggio di sei bravi e coraggiosi vichinghi, la magica avventura di Heimdall inizia davvero. Spostando un puntatore a forma di spada sopra la mappa del "mondo", il giocatore può spostarsi da un'isola all'altra. Quando arriva a destinazione, Heimdall può scegliere fino a tre com-

http://speccy.altervista.org/

(In basso) Lo schermo che gestisce i combattimenti è stato disegnato in modo da essere semplice da usare. La battaglia è divisa in turni - il giocatore sceglie semplicemente l'azione che preferisce compiere nel suo turno. (Ancora più in basso) Solo un fotogramma della sequenza che anima l'avversario. (In fondo) Alcuni sprite del mini-gioco in cui il nostro eroe deve acchiappare il porcellino.

pagni di viaggio per esplorare l'isola. Naturalmente la scelta non dev'essere casuale, ed è necessario scegliere i compagni giusti. Infatti ogni personaggio ha - in perfetto stile GdR - le sue abilità, e capire dove e quando utilizzarle è una delle chiavi per concludere positivamente l'avventura.

Ogni isola è raffigurata in una stupenda isometria a 3D. Diversamente da giochi come *Cadaver*, dove ogni stanza è separata dalla precedente, in *Heimdall* quando il party si avvicina a uno dei lati dell'isometria, il paesaggio scrolla fluidamente in quella direzione.

Durante le sue avventure, il giocatore troverà numerosi rompicapi da risolvere, trappole da evitare e mini-missioni da completare. Per esempio dovrà trovare la sequenza con cui premere dei pulsanti per far apparire un ponte sopra un dirupo. Oppure dovrà scoprire cosa vuole quella strana persona incappucciata nelle caverne in cambio del suo prezioso aiuto.

Tuttavia non aspettatevi che tutte le creature siano così cordiali e amichevoli. Anzi, spesso dovrete combattere per la vostra sopravvivenza: quando vi scontrerete con degli avversari, entrerete nel modo-combattimento. Apparirà uno schermo raffigurante la vostra energia e quella dei nemici. Inoltre una finestra relativamente grande mostrerà un'animazione dei vostri avversari e, grazie a una serie di icone, potrete decidere che tattica utilizzare in battaglia (Attaccare, Cambiare arma, Difendersi, Fuggire, Pregare per ottenere il Divino Aiuto, ecc.).

La battaglia è divisa in turni, e i personaggi hanno, all'inizio di ogni turno, la possibilità di prendere l'iniziativa o di rimanere in disparte se le condizioni fisiche sono critiche.

CHE C'È DI NUOVO ALLA CORE?

Sulla carta *Heimdall* non sembra offrire niente di nuovo. E, in effetti, non è certo una novità. Ma quel che differenzia *Heimdall* dall'orda di GdR "rivoluzionari" che sono apparsi negli ultimi tempi, è il suo sorprendente impatto visivo. La grafica di *Heimdall* è stata disegnata da Jerr O'Carrol, un artista davvero in gamba che in precedenza ha lavorato negli studi di produzione di Sullivan-Don Bluth (La Valle Incantata e Charlie - Anche i Cani vanno in Paradiso) La sua esperienza nel mondo del cinema è stata molto utile nella produzione di *Heimdall*, e per una volta la frase "animazione da cartone animato" è da prendere alla lettera.

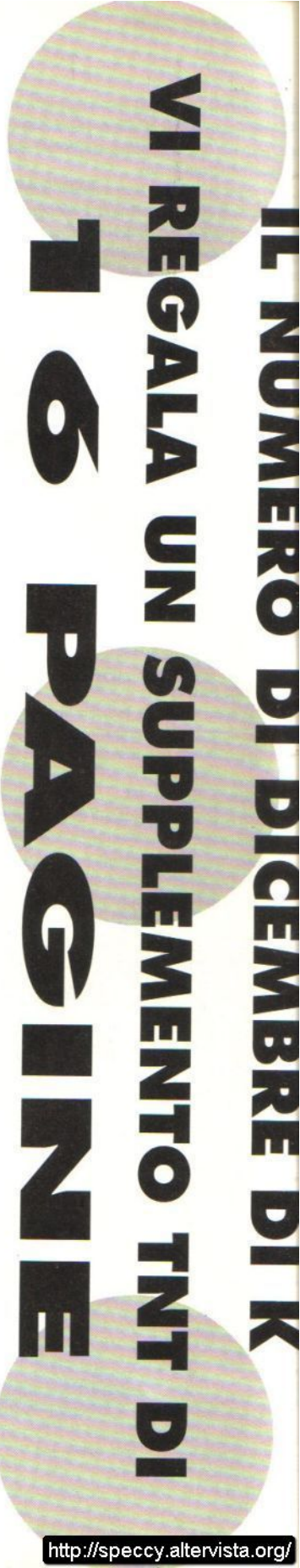
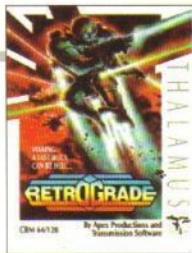
Comunque, al contrario dei giochi di casa Readysoft, a una bellezza estetica corrispondono una profondit e una giocabilità davvero eccezionali. Avere un alter ego disegnato così bene in un mondo altrettanto stupendo, aiuta il giocatore a entrare davvero nei panni del semidio vichingo.

Heimdall è pieno di promesse. Un K-Gioco? Beh, è ancora da vedere - comunque visto che la data della realizzazione ufficiale è fine Novembre, aspettatevi la recensione sul prossimo numero.

IL NUMERO DI DICEMBRE DI K
VI REGALA UN SUPPLEMENTO TNT DI
16 PAGINE

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

2

SNARE RETROGRADE HEATSEEKER SUMMER CAMP CREATURES

CBM 64/128 CASSETTA E DISCO

Da Thalamus i cinque titoli più belli della stagione 1990-1991. "La prima HITS è considerata una delle compilations più vendute", ha scritto *New Computer Express*, "...Thalamus poteva esserne all'altezza? Ovvio... HITS 2 è la compilation che non bisogna assolutamente lasciarsi scappare!"

THALAMUS

THALAMUS LIMITED, 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

I FANTASTICI

A SOLE L. 169.000 (+ IVA))

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Milleglochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Miraflori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galatino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Bazar Queglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove srl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** snc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari L snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fulignl Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi Hi-Fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocatttolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Citoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Cluff-Cluff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giomi Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Pel-Cin srl** Via Domiziano 8 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gl. Gl. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.l.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.N.** Via Giulia 142 Roma • **Sefo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma• **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turlani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comas sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **M. e P. Mancini sas** Via Kennedy 100 Monterotondo • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino srl** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Clan** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Eci Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • Giamboi V. Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Camel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **AZ srl** Via Cantora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **CO.FAL.Sud** Via Arno 1 Siracusa • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porra snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Eredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039
NINJA GAIDEN

PA 2042
APB

PA 2056
BLOCK OUT

PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO	
PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L.109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION

CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE

CX 7828
SUPER HUEY

CX 7880
BASKETBRAWL

CX 7852
MOTORPSYCHO

CX 7858
XENOPHOBE

ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 26168
OFF THE WALL

CX 26176
SECRET QUEST

CX 26190
BMX AIRMASTER

CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Come può una società passare da programmi di contabilità e gestione finanziaria a giochi di ruolo di primissima qualità? Gli inviati di K, incuriositi, indagano...

PIETRA DI PAR

Memphis è la patria di Elvis, Las Vegas la capitale del gioco d'azzardo, ma se nominate Pittsburgh a un americano la sua mente correrà immediatamente all'acciaio. Questa città della Pennsylvania rappresentò uno dei fulcri della rivoluzione industriale americana e divenne famosa per le sue fonderie e acciaierie. Quei giorni gloriosi stanno ora per diventare un ricordo - la recessione degli anni '80 ha segnato il declino dell'industria dell'acciaieria degli Stati Uniti. Ma non tutto il panorama è così crepuscolare. Dove un tempo dominavano le industrie oggi stanno nascendo piccole società specializzate in alta tecnologia.

È questo il campo di affari in cui si muove la Paragon Software, creatrice di *Megatraveller 1, 2* e così via. In effetti, è difficile non parlare di alta tecnologia quando si tratta con carabine laser, cannoni al plasma e astronavi. Gli uomini della Paragon hanno la loro base a Greensburg, una cittadina pochi chilometri a sud di Pittsburgh. L'ambiente ricorda da vicino quelli preferiti da David Lynch - un perfetto esempio della piccola provincia americana. Mancano solo una donna che si porta in giro un tronco e un nano che parla al contrario.

LA STORIA

La Paragon Software apparve sul mercato nell'ottobre del 1985. Il nome allora era Customized Software Systems. La società era stata fondata da Mark Seremet per realizzare software di gestione contabile da vendere alle ditte locali. Nel maggio del 1986 F.J. Lennon si unì alla società, e insieme i due decisero di abbandonare il mercato del software finanziario e di dedicarsi a tempo pieno ai giochi. "Non fu una decisione difficile, e nemmeno una decisione dettata da considerazioni economiche", commenta Mark. "Semplicemente ci siamo detti: Ehi, sembra un'idea divertente!".

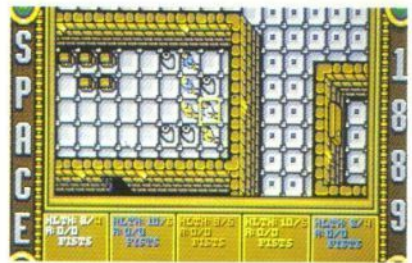
Nel luglio del 1987 la Paragon Software lanciò sul mercato il suo primo gioco, *Master Ninja: Shadow Warrior of Death* per IBM PC, un clone del coin-op Karate Champ, di cui Mark e F.J. erano grandi fan. Una lunga serie di titoli lo seguì.

Nell'aprile del 1989 apparve *Doctor Doom Revenge*, il primo risultato di un accordo di licenza stipulato con la Marvel Comics (quelli dell'Uomo Ragno, per intenderci). Altri titoli nati da questa licenza furono *X-Men: Madness in Murderworld, The Punisher* e *The Amazing Spiderman*.

Nel 1991 la Paragon pubblicò *Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy*, il risultato di un accordo di licenza con la Games Designers Workshop (GDW), una delle più vecchie e rispettate società di giochi di ruolo e wargame tradizionali. Marc Miller, boss della GDW e creatore dell'originale *Traveller*, fu di estremo aiuto per la Paragon. "È un creatore di giochi versatile e pieno di idee interessanti," dice Mark. "Conosce bene il proprio lavoro. Mentre stavamo realizzando *Megatraveller* abbiamo ascoltato la sua opinione ogni volta che ci è stato possibile, ed essa è sempre stata positiva".

(In alto) "Quelli della Paragon". Mark Seremet è al centro, con la T-Shirt nera; J.F. Lennon è il terzo da destra.

(Sopra a destra) Space 1889*: attacco! Il party si prepara a combattere.*

(Destra) Megatraveller 2*: Con una potente esplosione la nave balza nell'iperspazio. Tenete strette le dentiere...*

SPACE 1889

Space 1889 è apparso negli Stati Uniti quasi un anno fa, da noi dovrebbe essere arrivato da poco. Il gioco è ambientato in nell'era vittoriana alternativa dove il viaggio nello spazio è possibile grazie alle navi spaziali a vapore inventate da Thomas Edison e la terra commercia con le

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

AGONE

Mentre esamina la città il giocatore può variare la scala della mappa.

colonie fondate su Marte e su Venere.

Il giocatore si trova nei panni di un avventuriero alla testa di un gruppo di cinque esploratori. L'avventura spazia in luoghi e situazioni differenti fino a un incontro incredibile oltre la fascia degli asteroidi. Basato sull'omonimo GdR della Games Designers' Workshop, il gioco ricorda da vicino *Martian Dreams* della Origin nell'ambientazione, nell'interfaccia utente e nel sistema di gioco, ma è meno complesso. Non è necessario preoccuparsi di particolari come, ad esempio, vestire i personaggi. "So che alcuni giocatori amano questo genere di dettagli," dichiara Mark, "ma non credo che siano molti".

MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS

Megatraveller 2 è dovrebbe essere sul mercato mentre state leggendo, ed è interessante osservare i miglioramenti che sono stati introdotti rispetto a *Space 1889*. Il più palese è l'utilizzo dei 256 colori della grafica MCGA, mentre altri sono meno evidenti.

Megatraveller 2 segna la prima apparizione del sistema PAL sviluppato dalla Paragon. Questo sistema risolve un problema tipico di molti GdR: la necessità di attivare un personaggio diverso ogni volta che si devono eseguire attività che esulano dalle capacità del capo del gruppo. Al contrario, in *Megatraveller 2* i personaggi si offrono volontariamente di eseguire i compiti per i quali sono più adatti. Il giocatore decide quindi se accettare o meno la loro offerta.

Le dimensioni del gioco sono notevoli - quasi un *Ultima* dello spazio. I giocatori possono visitare 117 pianeti diversi, ognuno con nove città sulla sua superficie. In *Megatraveller 2* ogni mondo è contraddistinto da un "Profilo Planetario", una stringa alfanumerica che informa il giocatore sulle sue caratteristiche primarie: percentuale della superficie coperta da acque, tipo di atmosfera, spazioporti e così via. Invece di tenere in memoria la mappa di ciascun mondo, il programma genera il territorio di gioco utilizzando un sottoprogramma che a sua volta si avvale dei parametri fissati dal Profilo Planetario.

Al contrario di *Space 1889*, la trama di *Megatraveller 2* è molto meno rigida. "*Space 1889* è piuttosto lineare nel suo sviluppo di gioco, mentre *Megatraveller 2* lascia al giocatore molte più possibilità. Ci sono circa trenta modi differenti di terminare l'avventura". Inoltre i personaggi possono essere coinvolti in un gran numero di vicende secondarie. "In una di esse," rivela Mark, "i giocatori devono visitare un mondo dove tutti gli abitanti sono pazzi. Occorre fare molta attenzione se non si vuole rischiare di fare una brutta fine". F.J. aggiunge: "In giochi lunghi e complessi come questo è sbagliato mantenere un'atmosfera cupa e seriosa dall'inizio alla fine. Ogni tanto c'è bisogno di uno sprazzo di humor".

TWILIGHT 2000

Twilight 2000 è la terza serie di titoli nata dall'accordo con la GDW. È ambientato, come dice il titolo "Il tramonto del 2000", "nel mondo di dopodomani", un pianeta devastato dalla guerra nucleare. La trama è imperniata intorno a una regione della Polonia centrale, dove due potenze nate dalle ceneri del vecchio mondo lottano per la supremazia in un paesaggio devastato. Una è controllata dal malvagio barone Czarny. L'altra, ovviamente, è controllata da voi.

Il gioco è diviso in tre parti. La prima ricorda i GdR più tradizionali; il giocatore organizza squadre di quattro uomini da un "pool" di venti e le invia in cerca di equipaggiamento e veicoli. La vista è assonometrica, come in *Cadaver*. La squadra è rappresentata sullo schermo da un solo personaggio - lo scout - tranne nei casi di scontro con un gruppo nemico. Lo scout può essere guidato liberamente per lo schermo, mentre la finestra scorre opportunamente per mostrare i luoghi esplorati. Se lo scout si inoltra dietro un edificio, le pareti di questo scompaiono così che egli possa sempre essere tenuto sotto controllo.

Per velocizzare il gioco, il giocatore può passare a una mappa vista dall'alto e cliccare sul luogo ove desidera che lo scout si sposti. Come in *Megatraveller 2*, ogni edificio è contrassegnato da un colore che identifica la sua funzione, così che il giocatore possa stabilire, con una semplice occhiata, in quale tipo di edificio sta guidando la sua squadra. "Abbiamo aggiunto questa caratteristica dopo che i playtest avevano mostrato la difficoltà di ricordarsi le funzioni dei vari edifici se questi erano molto simili tra loro".

Twilight 2000 è un affascinante mix elementi GdR, strategia e azione 3D

Twilight 2000 impiega una versione del sistema PAL ancora più sofisticata. Come avviene in *Megatraveller 2*, i membri della squadra offriranno i loro servizi ogni volta che un compito lo richiede, ma saranno anche capaci di compiere decisioni autonome, se necessario. Per esempio, se sono affamati inizieranno attivamente a cercare fonti di nutrimento, non si limiteranno a starsene seduti aspettando di morire di fame. Inoltre, anche il livello di morale dei personaggi ha la sua importanza: "Se troppe persone vengono uccise, è probabile che qualcuno inizi ad andarsene".

Occasionalmente il giocatore può essere ricompensato con la scoperta di un veicolo terrestre. Vista la situazione del mondo in cui si muovono i personaggi, una scoperta di questo genere può rivelarsi estremamente importante. I veicoli disponibili variano da semplici jeep a carri armati abbandonati. Un giocatore può guidare la sua squadra nel veicolo, e a questo punto la grafica si trasforma in una vista 3D a poligoni pieni. Uno dei più grossi problemi affrontati dal team di programmazione è stato trasferire in un universo di poligoni 3D i dati riguardanti case e alberi della mappa in assonometria.

PIETRE MILIARI

Alla Paragon sono convinti che la loro idea di "pietra miliare" si rivelerà vincente. "Una pietra miliare è una mini-ricompensa che appare a un certo punto del gioco. Spesso è grafica o musicale, e ha lo scopo di incentivare il giocatore. L'idea base è che una volta completata una tappa dell'avventura il giocatore si senta gratificato e nella disposizione migliore per affrontare la prossima."

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Questa immagine è tratta da un demo di Mantis preparato per il CES di Chicago di quest'estate. L'immagine era in origine una foto digitalizzata della sala delle dimostrazioni della Paragon. Un artista grafico è successivamente intervenuto e ha trasformato la schermata in una futuristica cabina di controllo. Molte immagini di questo tipo saranno impiegate in Mantis.

Questo avrebbe dovuto essere il comandante della base mentre istruiva i piloti sulla missione da compiere. "In realtà è un campione di golf locale," rivela Mark, " e lo stemma sul berretto (invisibile nella foto) è quello del suo club". Ma l'idea di volti animati sincronizzati con un discorso digitalizzato è stata abbandonata. Spiega Mark: "Animare un volto è un compito improbo che richiede enormi quantità di memoria. Non avendo a disposizione costantemente 2 megabyte, abbiamo optato per una soluzione che vede discorsi digitalizzati affiancati a volti in secondo piano".

Dopo tredici settimane inizia la seconda fase, d'intonazione più strategica. Il giocatore deve occupare città e villaggi e iniziare a costruire il suo impero. Contemporaneamente il Barone Czarny sta facendo lo stesso. Dopo ventisei settimane dall'inizio del gioco scoppia la guerra.

Questa terza fase è caratterizzata da una grafica quasi totalmente a poligoni pieni. Il giocatore può inviare unità in battaglia e dirigerle personalmente. Alternativamente può accomodarsi in poltrona e vedere le sue truppe combattere al meglio della loro abilità. Il computer, intelligentemente, sceglie le migliori inquadrature del campo di battaglia e passa dall'una all'altra mano a mano che l'azione progredisce. Tutto ciò fa parte della filosofia della Paragon secondo la quale il giocatore deve poter scegliere la complessità delle meccaniche di gioco secondo i propri gusti.

Twilight 2000 è stato completato da poco e dovrebbe apparire nei negozi in tempi (pseudo)brevissimi.

TRA POCO SU TUTTI GLI SCAFFALI

***Space 1889* e *Megatraveller 2* dovrebbero essere già nei negozi quando leggerete questo articolo sotto l'etichetta Empire Strategy.**

MANTIS

Mantis è in fase di sviluppo solo da tre mesi, ma appare a prima vista come il miglior gioco della Paragon fin'ora realizzato. È un'avventura spaziale di epiche dimensioni in grafica 3D, con il giocatore nei panni di uno dei migliori piloti terrestri impegnati nella lotta contro i siriani. Presi singolarmente gli alieni hanno scarsa intelligenza, ma se affrontati in gruppo essi hanno la capacità di unire telepaticamente le proprie menti e divenire un osso duro da rodere.

Se la trama vi sembra familiare, non sorprendetevi. Non solo la stessa premessa caratterizzava il romanzo di Orson Scott Card *Il Gioco di Ender*, ma era anche il background del gioco di Glynn Williams *Warhead*, pubblicato un paio di anni fa dall'Activision. Mark spiega la ragione di questa somiglianza. "Jacqui Lyons (agente sia di Glynn Williams sia della Paragon) ci inviò una copia di *Warhead*. Nonostante si trattasse di un buon gioco per i suoi tempi, oggi appare superato sotto molti aspetti. La trama però ci è piaciuta molto e l'idea di alieni stupidi se presi indipendentemente ma intelligentissimi quando lavorano tutti insieme ci è sembrata interessante. Così, attraverso Jacqui abbiamo ottenuto da Glynn la licenza di sfruttarla".

L'unica parte del gioco sviluppata fino a questo momento è l'introduzione, che ricorda da vicino lo stile di *Wing Commander* e combina grafica animata, musica e frasi digitalizzate. "Fin dall'inizio abbiamo deciso di realizzare un gioco che non avesse compromessi in termini di grafica e sonoro" afferma Mark.

L'introduzione (della durata di 4 minuti) occupa 2,5Mb di memoria, mentre il gioco finale pare che occuperà 12Mb. Mark assicura categoricamente che i possessori di 640K di memoria potranno giocare senza problemi - con frasi digitalizzate e tutto il resto. "È una politica agli antipodi di quella della Origin, che richiede sempre un'ammontare X di memoria per i suoi giochi. Inoltre è possibile salvare spazio su hard disk evitando di installare certi aspetti del programma, come le frasi digitalizzate.

Del gioco Mark rivela: "Si tratta di un mix tra immagini in bitmap e poligoni in 3D. Abbiamo voluto optare per una grafica fluida. In Wing Commander la grafica 3D in realistici. Inoltre non volevamo entrare in competizione diretta con il titolo della Origin".

AL CINEMA

Pittsburgh sarà nota ai fan dei film musicali per essere la città dove vive Alex, la promettente ballerina del film *Flashdance*. Interpretata dalla non indifferente bellezza Jennifer Beals, Alex è un'operaia di giorno e un'esotica danzatrice di notte; il suo sogno è quello di abbandonare la chiave inglese e di entrare in una scuola di ballo. Inutile dire che riuscirà nell'intento senza mancare di incontrare l'uomo dei suoi sogni lungo la strada. Purtroppo l'insulina non era compresa nel prezzo del biglietto.

Mantis dovrebbe essere pubblicato negli Stati Uniti verso la fine dell'anno, e dovrebbe apparire in Europa a breve distanza sotto l'etichetta Empire. K è già in agguato per la recensione.

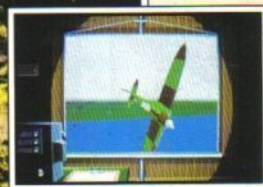
IL FUTURO

Alla Paragon pensano che la serie *Megatraveller* andrà avanti ancora per qualche tempo. "Il gioco è supportato da un ricchissimo materiale di Background, molto del quale non abbiamo nemmeno sfiorato", dice F.J. *Megatraveller 3: The Unknown Worlds* migliorerà il sistema di *Megatraveller 2*, spiega F.J. Millecinquecento nuovi mondi da esplorare sono attualmente in produzione mentre la vicenda prevede tre trame principali nelle quali rimanere coinvolti. Il sistema di combattimento spaziale è stato migliorato. Il giocatore avrà più opportunità di partecipare all'azione e ci saranno interludi alla *Wing Commander*.

Questo sfortunato speaker del telegiornale è una delle vittime degli alieni parassiti. "Inizialmente avevamo pensato a un'introduzione più diretta durante la quale al giocatore veniva raccontato tutto il background del gioco, ma abbiamo poi deciso per un approccio più simile a quello di un film. Il giocatore guarda l'introduzione, vede apparire il mostro ed esclama: 'Che diavolo succede?!?' È un espediente che aiuta a restare coinvolti dalla trama".

Un siriano adulto, l'avete già visto qua sopra. Ora vi lasciamo indovinare a quale animale terrestre assomiglia.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

REACH FOR THE SKIES™

THE BATTLE OF BRITAIN 1940

"NEVER IN THE FIELD OF HUMAN CONFLICT WAS SO MUCH OWED BY SO MANY TO SO FEW."

– *Winston Churchill*

Estate 1940. Le sorti della II Guerra Mondiale sono incerte. Le forze migliori della Luftwaffe tedesca e gli assi della RAF sono schierati gli uni di fronte agli altri. É la Battaglia d'Inghilterra. 50 anni dopo hai la possibilità di rivivere questo famoso scontro - giocando nel ruolo di un pilota inglese o tedesco - e di "plasmare" il corso della storia. La tua prestazione in cabina determinerà il risultato finale. Dipenderà da te una nuova vittoria degli inglesi o un inedito successo dei tedeschi. Programmato dagli autori di "Flight of the Intruder", questo appassionante gioco raggiunge livelli di realismo storico davvero incredibili.

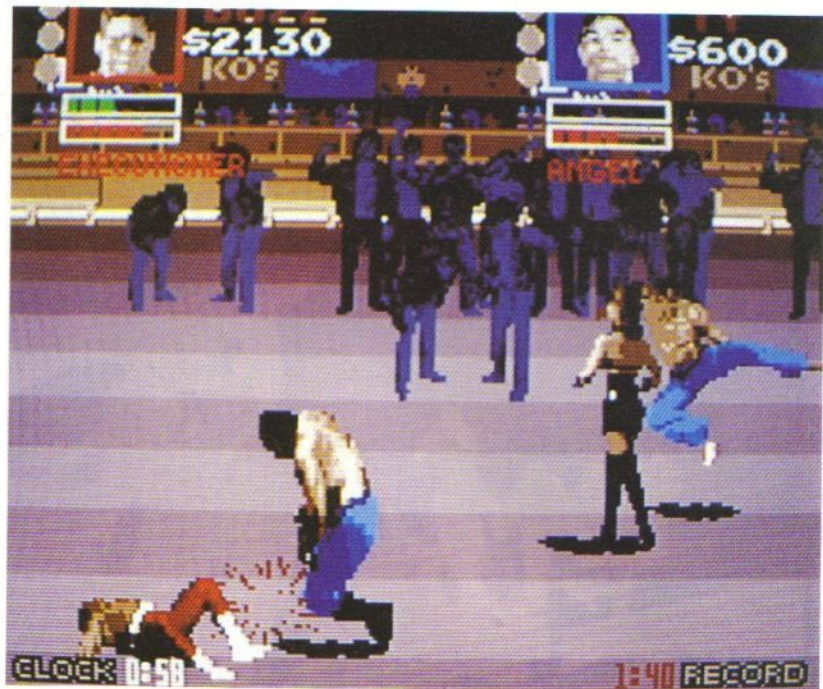
CARATTERISTICHE

- Le missioni più cruciali della battaglia.
- 8 aeroplani ricreati nel dettaglio: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111, Do 117.
- Pericolose missioni di allenamento prima dello scontro.
- Numerose possibilità di controllo in volo.
- Singolare visione del teatro di combattimento.
- Colonna sonora di grande effetto.
- Scheda grafica VGA 256 colori.

© 1991 ROWAN SOFTWARE © 1991 MIRRORSOFT LTD PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494 PSS is a brand name of Mirrorsoft Ltd

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

E nell'angolo alla mia destra... la speranza della DOMARK per il prossimo freddo e gelido natale... Signori e Signori, ecco a voi...

PITFIGHTER

Certamente avrete acceso decine, se non centinaia, di volte il vostro fedele computer, con l'intenzione di passare qualche ora con un valido picchiaduro, finendo poi per dover salvare la donzella di turno, aprendovi faticosamente la strada fino a Mr. ComeSonoGrosso. Grazie al cielo, *Pitfighter* non perde il tempo in inutili preamboli: è un puro e semplice picchiaduro ambientato nei sotterranei di una metropoli, e l'unica cosa che conta sono i denti che romperete!

La Domark ha affidato il compito di convertire il coin-op prodotto della Atari, ai ragazzi della Teque London, già responsabili delle versioni Amiga e St di *Badlands* della Tengen. Chiunque ha visto il coin-op potrà testimoniare che non è certo un lavoro facile. La grafica digitalizzata del gioco da bar ci stupiva con i suoi 256 colori e, grazie a una scheda hardware dedicata, gli sprite venivano ingranditi e rimpiccioliti, così come il fondale, in modo che il punto di vista del giocatore rispettasse la prospettiva. Superando le aspettative degli stessi programmatori, la versione domestica sarà identica. Il gioco è il risultato di otto mesi di duro lavoro, gravati soprattutto su Peter Jefferies. Sorprendentemente questo è il primo lavoro di un certo calibro scritto interamente da Jeff. Infatti, in precedenza aveva creato del software da ufficio su Sinclair QL e piccole porzioni di codice per Amiga e PC. Lo stesso Peter afferma che "La parte più difficile da rendere nella conversione di *Pitfighter* è stata senza dubbio la gestione della grandezza degli sprite."

"All'inizio non pensavo proprio che ce l'avremmo fatta a convertire anche quella, ma alla fine ci siamo riusciti molto bene." Anche Dean Lester, capo della Teque, è del-

(Sopra) Ahi! Buzz è a terra, e sta ricevendo un calcio dall'impietoso Executioner, mentre Ty sta cercando di impressionare Angel con un bel numero di danza. Lo schermo zooma e si sposta in modo che entrambi i giocatori possano seguire i loro alter ego in Pitfighter.

Ogni tre round, i due giocatori devono affrontarsi tra di loro.
È essenziale imparare le mosse e le tattiche del compagno, perché la quarta volta che si affrontano, lo scontro sarà all'ultimo sangue: infatti solo uno dei due eroi può affrontare Ultimate Warrior.

Tack! Ty riceve un colpo al collo da Southside Jim. Nel frattempo, Buzz sta lavorandosi Mad Miles. Che bambinoni! Le casse che si vedono lì per terra possono essere raccolte e lanciate contro gli avversari. Inoltre i personaggi possono utilizzare coltelli, shuriken, e anche delle moto!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CHE COSA CAMBIA IN OTTO MESI?

Questa foto è stata scattata al demo che Peter ha creato dopo solo un mese dall'inizio della conversione. Tuttavia mostra già il caratteristico ingrandimento/rimpicciolimento degli sprite. "È stato fatto in fretta e furia" ammette Peter " Nessuno degli sprite era compresso, per esempio. Era semplicemente un demo, senza mosse di combattimento. Essenzialmente un test per vedere quanto andasse veloce il tutto."

SPRITE MANIA Ecco alcuni fotogrammi delle animazioni di Ty, Angel, e il temuto Ultimate Warrior. Probabilmente l'aspetto più impressionante di *Pitfighter* da bar è l'enorme memoria occupata dalla grafica. Lo stesso Peter commenta che "Nel coin-op originale la grafica occupava 4-5 mega, e io ho dovuto comprimerla in un modo o nell'altro nel mezzo mega dell'Amiga."

"*Pitfighter* dispone di un varietà di mosse di combattimento maggiore di qualsiasi altro picchiaduro. Ogni personaggio ha circa 100 fotogrammi di animazione, e 40-50 mosse diverse. I colpi sono "sensibili" alla situazione: se ad esempio tirate un calcio mentre il vostro avversario è in piedi davanti a voi, potrebbe apparire un calcio ruotato, mentre se utilizzate la stessa mossa mentre il nemico è a terra, vedrete il vostro eroe pestargli la testa! Il giocatore dovrà passare un bel po' di ore davanti al monitor prima di poter vedere alcune mosse."

Dean tiene a specificare che "Non è stato tralasciato neanche un fotogramma di animazione del personaggio, come non è stata persa neanche una mossa. Il nostro principale obiettivo era di mettere dentro la conversione tutto quello che era nel coin-op. Anche la riduzione degli sprite era secondaria rispetto alla fedeltà al coin-op. È proprio l'alto numero di colpi possibili che hanno decretato il successo di *Pitfighter*. In effetti, vedrete più mosse nella conversione che nel coin-op originale". Certo, può sembrare un'esagerazione, ma è proprio così! Come spiega Peter "ci sono alcune mosse immagazzinate nella ROM del coin-op che non appaiono mai. Ogni personaggio, infatti, ha due serie diverse di colpi, una con le gambe e l'altra con i pugni. Quando un personaggio colpisce l'avversario, il coin-op controlla la distanza tra i due contendenti e decide se è il caso di utilizzare un colpo con il calcio invece di uno con le mani. Ma visto che alcuni personaggi hanno più colpi con i pugni che con le gambe, probabilmente non li vedrete mai colpire con i calci." Per esempio" - fa notare Dean - "Nel coin-op Mad Miles non tira ai calci - nella nostra conversione, sì!".

la stessa idea: "La riduzione degli sprite non era nemmeno nelle richieste della Domark. Nessuno pensava che potesse essere realizzata. Tuttavia, quando hanno visto i risultati, sono rimasti molto impressionati e, ovviamente, molto contenti. Ottenere il senso della profondità era essenziale, altrimenti il gioco sarebbe rimasto troppo piatto. In questo modo, *Pitfighter* si distanzia dai convenzionali picchiaduro. "Tutti gli sprite hanno dimensioni di 64x64 pixel, colorati con 16 tonalità. Mentre si spostano per lo schermo tra calci e lividi, la routine 3D di Peter tiene conto di quanto siano "lontani" gli sprite, quindi questi ultimi sono modificati verticalmente, in modo che abbiano la giusta altezza in base alla loro distanza "sullo" schermo. La larghezza degli sprite, invece, non viene modificata: infatti, dato che gli sprite sono molto più alti che larghi, la distorsione orizzontale è stata considerata trascurabile. Una tecnica simile è stata utilizzata per distorcere gli sprite della folla e i fondali.

Naturalmente, dato che si parla di una conversione da coin-op, i programmatori hanno dovuto compiere delle scelte. L'opzione a tre giocatori è sparita, principalmente perché avere sei sprite che gironzolano per lo schermo sarebbe significato rallentare l'azione, e anche perché non c'era materialmente più spazio nella RAM dei poveri 16-

Non avvicinatevi troppo alla folla! La gente non ama i codardi che cercano di scappare, e vi rispingeranno nell'arena punzecchiandovi con coltelli.

NON SI RICERCA: ARTISTA GRAFICO

Contrariamente a quello che si potrebbe pensare, non c'è nessun artista grafico nel team di sviluppo della conversione di *Pitfighter*, visto che in pratica non serviva!

"Abbiamo ricavato la grafica che vedrete nella conversione da tre fonti: dall'Atari, dalla Tengen (che sta lavorando alla versione per Megadrive), e direttamente dal coin-op.

Sfortunatamente tutte e tre avevano formati diversi, quindi abbiamo dovuto metterli in scala tra loro, ricolorarli, ecc. Abbiamo utilizzato tutte le parti grafiche che potevamo. Richard Brown, il manager Domark del progetto, si è dato da fare lavorandoci un po' sopra."

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Il promo di Pitfighter. Potrete diventare anche voi come quel tipo che ha braccia grosse come tronchi e gambe ancora più grandi - non è certo una Pubblicità Progresso!

bit per altri sprite. Nel coin-op, il pavimento è costruito con assi che si ingrandiscono o rimpiccioliscono grazie all' hardware dedicato, mentre nella conversione sono state utilizzate delle strisce colorate per ottenere un effetto simile. Peter è riuscito addirittura a migliorare il gioco: "Ho migliorato la precisione con cui il giocatore raccoglie gli oggetti. In più gli avversari si accorgeranno se usate troppo una stessa mossa e la pareranno". "Inoltre" - interviene Dean - "se sconfiggete l'ultimo avversario al bar, leggete GAME OVER, il che non è molto piacevole, specie se avete inserito monete da 500 lire. Nella conversione ripartite dall'inizio a un livello di difficoltà maggiore."

Che possibilità abbiamo di vedere *Pitfighter 2*? "L'unica è aspettare", risponde Dean "Tutto dipenderà da come sarà accolto questo gioco. Potremmo far girare la versione Amiga a un frame per volta. Non abbiamo potuto farlo ora a causa della mancanza di tempo. Ammetto che abbiamo già qualche progetto, ma per ora preferisco tenere tutto top secret. Quel che è certo è che non sarà una semplice rimescolatura del primo *Pitfighter*."

"Penso sinceramente che *Pitfighter* sia più giocabile nella versione domestica che in quella da coin-op" conclude Dean "Questo perché l'azione non è così rapida, e non c'è troppa confusione sullo schermo. Quel che mi piace di *Pitfighter* è che non è un gioco dove contasolo smanettamare con il Joystick . Sono davvero soddisfatto della nostra conversione."

ST vs AMIGA Inevitabilmente esiste una differenza in velocità tra le due versioni a 16-bit. Grazie al blitter, l'Amiga aggiorna il gioco ogni due frame, mentre l'Atari ST ne impiega dai quattro ai cinque. Per aumentare la velocità la versione per ST non aggiorna i fondali con la stessa frequenza della versione Amiga, ma è difficile che i giocatori lo notino.

Vendita per corrispondenza
Per informazioni & ordini telefona allo (031) 300.174
CATALOGO A COLORI GRATUITO!

FEMME FATALE (V.M. 18)

AMIGA LIT. 69.000
Data disks: 5 volumi a Lit. 30.000 cad.
ORA ANCHE PER PC IBM LIT. 69.000

GAMEBOY™

BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHASE HQ	59.000
DUCK TALES	59.000
DRAGONS LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA ANCHE AL BUIO!)	35.000

PER TUTTI GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA

MARU'S MISSION	54.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	64.000
NAVY SEALS	59.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL
THE SIMPSONS	TEL
WWF SUPERSTARS	59.000

DAL 15 NOVEMBRE FINO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROVI UNA SIMPATICA SORPRESA...
BUON NATALE DA SOFTMAIL!

MEGADRIVE™

HARDBALL (8 MEGA)	70.000
FORGOTTEN WORLDS	99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (8 MEGA)	89.000
ONSLAUGHT	70.000
RASTAN SAGA II	99.000
STAR CONTROL (5 MEGA)	89.000
TURRICAN	89.000

AMIGA™

AH73 THUNDEHAWK	59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3	TEL
AMOS 3D + UPDATER 1.3	TEL
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
DOUBLE DOUBLE BILL (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)	59.900
FLIGHT OF THE INTRUDERS	59.900
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
HARPOON CHALLENGE PACK (CONTIENE: HARPOON, DATA #2, SCENERY EDITOR, STRATEGY GUIDE)	159.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	69.000
HEART OF CHINA	TEL
KING QUEST V	TEL
LAST BATTLE	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900
MIDWINTER II	TEL
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW SORCERER	59.900
SILENT SERVICE II	79.900
THE PERFECT GENERAL	89.000
WING COMMANDER	TEL
WWF WRESTLING	TEL

HINT BOOKS & CDTV™ TELEFONA

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
AMIGA LIT. 59.000
PC IBM (512K, VGA, DRIVE HD) LIT. 69.000
DEMO LIT. 10.000

PC IBM™

ADD: COLLECTION LIMITED EDITION (CONTIENE: POOL OF RADIANCE, CURSE OF AZURE..., SECRET OF SILVER...)	129.000
ARACHNOPHOBIA	49.900
A10 TANK ENHANCED 1.5 (VGA/DUAL)	89.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
F117-A NIGHTHAWK	89.900
F16 FALCON V3	TEL
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	69.900
GUNSHIP 2000	89.900
HARPOON SCENARIO EDITOR (SOLO 5")	79.000
LEISURE SUIT LARRY V	89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD)	69.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (DUAL HD)	59.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POOLS OF DARKNESS	TEL
MONKEY ISLAND (256 COL)	89.000
TOTOCALCIO (RICHIEDI IL DEMO)	TEL
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ GIÀ DISPONIBILI	TEL
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
WING COMMANDER 2	79.900
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK	29.000
WINTER CHALLENGE (DUAL)	59.000

First Class
IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
••• GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE •••

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
	Spese di spedizione Lit.	6.000
	TOTALE LIT.	

...E MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)
...gherò al postino in contrassegno
...go assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
...BITATE L'IMPORTO SULLA MIA: ...DICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MEGA LO MANIA™

HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TELEPHONE: 071 92

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Prove su schermo

Nuovo formato e nuovo stile per le Prove su Schermo. Ai giochi più meritevoli abbiamo pensato di riservare maggiore spazio cercando di darvi qualche aiuto in più. Qui di fianco spieghiamo come abbiamo aggiornato il sistema di valutazione.

LA LISTA

sistema di VALUTAZIONE

CONFRONTA E CONTRASTA

In questo box mettiamo a confronto il gioco con un titolo "storico" dello stesso genere. Per esempio Lotus 2 *è messo a confronto con* Lotus 1, *mentre* Hudson Hawk *è confrontato con un classico dei giochi a piattaforme come* Rick Dangerous 2.

PRO E CONTRO

Per velocizzare il giudizio di un gioco abbiamo inserito anche nelle prove su schermo i due pollici che hanno caratterizzato i βeta Test. In questo modo riuscirete a individuare subito i punti positivi e quelli negativi del gioco provato.

VOTO

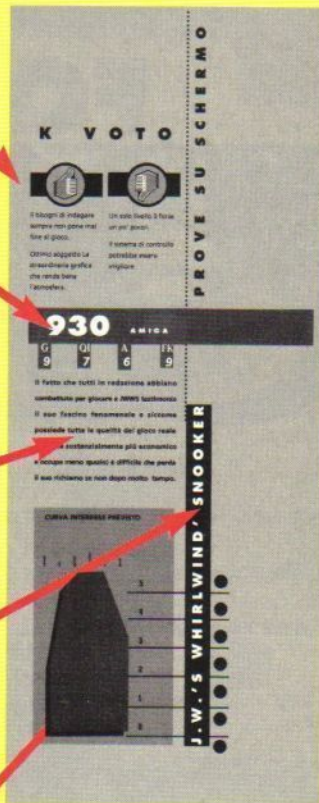
Il giudizio finale. Sopra i 900 si merita il "bollino" di K-Gioco. Ma un buon gioco può anche meritarsi qualcosa meno. Sotto i 600 i pregi sono sormontati dai difetti.

COMMENTO

In queste righe il redattore condensa le sue impressioni e valutazioni.

NOME GIOCO

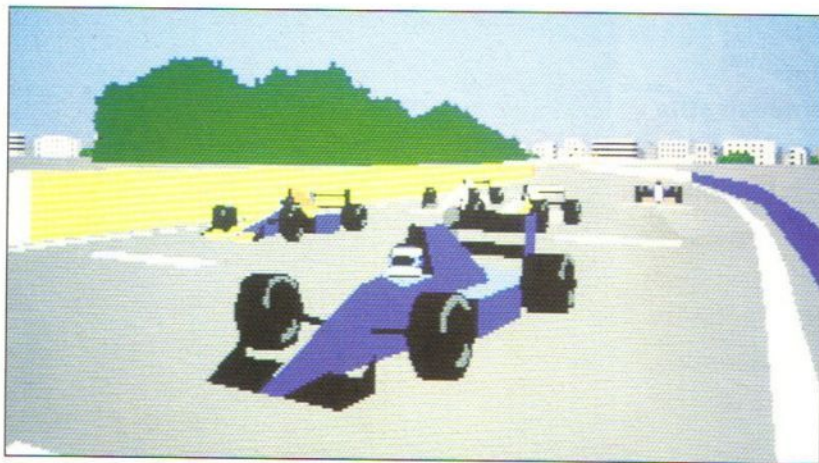
CURVA INTERESSE PREVISTO

La CIP ha subito una piccola rotazione ma non muta il suo scopo. Grazie alla curva riuscirete ad avere un'idea di quanto vi terrà impegnato il gioco.

Formula 1 Grand Prix. Geoff Crammond ha colpito ancora con la sua specialità: i giochi di guida. A pag 46

Cruise for a Corpse. La Delphine è riuscita a sfruttare al massimo il sistema Cinematique . A pag 62

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Simulazione di corsa
Casa MicroProse
Sviluppatore Geoff Crammond
Prezzo nc

FORMULA ONE GRAND

Vroom! Il rombo dei motori dà sempre una certa emozione. Ma allora perché ci sono così poche simulazioni di corsa in giro? Il pubblico video ludico sembra essere estremamente affamato di tutto ciò che è strutturato a poligoni e si muove su uno schermo.

(Alto) Una bottiglia di champagne da spruzzare sulla folla e sugli avversari. È il cerimoniale di ogni vittoria di un Gran Premio.

Elicotteri, sottomarini, space shuttle, carri armati, sembra strano che l'aspetto automobilistico sia tenuto in disparte. Comunque i pochi coraggiosi che hanno avuto il coraggio di scendere nell'arena di questo tipo di simulazioni hanno raggiunto dei buoni risultati. *Hard Drivin'* della Domark, la conversione dal coin op dell'Atari, fu un notevole successo, minato solo dall'impossibilità di trasportare anche il controllo reale della macchina che era proprio della macchina da bar.

L'Electronic Arts, con *Indianapolis 500*, considerato il fino a oggi il migliore del genere, non era altro che una adeguata simulazione, ma altrettanto divertente per chi ama sentire il rumore della carne che cozza contro il metallo. Un po' sadico ma spassoso.

Geoff Crammond, autore di *Grand Prix*, non è nuovo alle simulazioni di corsa. Se torniamo all'alba della produzione di giochi quando un BBC modello B era il computer a cui tutti aspiravano, ma che pochi avevano la fortuna di possedere, produsse *Revs*, molti lo ricorderanno su C64, che può essere considerato la prova genera-

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

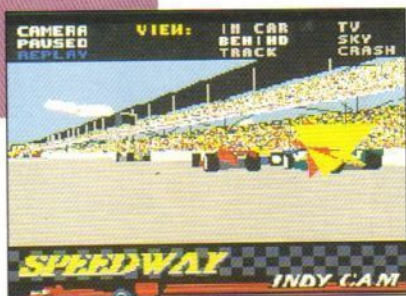
http://speccy.altervista.org/

le di questo ultimo sforzo di Crammond. *Revs*, pur essendo senza dubbio un'accurata simulazione, forse era fin troppo accurata, e molti giocatori ritenevano che la macchina fosse inguidabile.

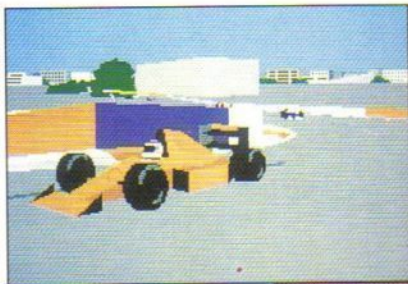
La lezione di *Revs* è stata ben assimilata nella stesura di *Grand Prix*, e il risultato è il miglior gioco di corse, sia visivamente che a livello di giocabilità, per ora sul mercato. È la fedele riproduzione del campionato del mondo di Formula Uno, con 16 Gran Premi (qui bisognerebbe ringraziare Mosley, il nuovo presidente FIA), e 26 piloti con i quali confrontarsi. In termini di atmosfera e autenticità di gioco, è l'esperienza più vicina al mondo delle corse in cui non servono guanti, maschera ignifuga e casco.

Il giocatore può scegliere se partecipare al campionato per mera gloria personale, oppure prendere parte anche al campionato costruttori, il tutto avviene sempre guadagnando punti a seconda del piazzamento ottenuto. In più esiste la possibilità di provare ogni circuito disponibile con o senza "traffico", le prove libere in sostanza.

Fare pratica è essenziale non solo per l'ovvia necessità di conoscere i vari tracciati, ma anche perché dà un'idea di come settare la vettura a seconda delle varie esigenze che ogni circuito impone. Nel corso della messa a punto della vettura, al pilota (giocatore) è consentito variare

confronta & contrasta

Ecco una nuova simulazione di guida che si preannuncia come la migliore sul mercato. Al di là della mancanza delle visuali esterne, *Formula Uno Grand Prix* supera *Indianapolis 500* in quasi tutti gli aspetti. In termini di simulazione è decisamente un gran bello scontro, anche se *Grand Prix*, in termini di dettagli, vince nettamente. Ma dove *Grand Prix* supera il rivale è in atmosfera e varietà. Anche se *Indy 500* è superbo, ci si rende conto che è un semplice gioco e non è in grado di assorbire completamente l'attenzione del giocatore come fa di per contro *Grand Prix*. In più, *Indy* diventa noioso a forza di girare sempre per il solito ovale - con 16 circuiti *Grand Prix* non corre lo stesso rischio.

È eccellente l'opportunità di essere aiutati dal computer aiuta sia ai principianti che agli esperti, i primi nel prendere confidenza col gioco, i secondi per l'affinare le loro tecniche di guida.

L'unica piccola pecca sta nel posizionamento delle telecamere, avrebbero potuto avere un angolatura diversa e più accattivante. Ma significa andare a cercare il pelo nell'uovo.

PRIX

ogni aspetto del proprio mezzo, dal rapporto delle marce all'incidenza dell'effetto suolo. Anche se bisogna ammettere che i principianti farebbero bene a lasciare perdere, almeno all'inizio, di sporcarsi di grasso, i giocatori più esperti si renderanno conto di quanto diventa utile guadagnare importanti secondi a ogni giro grazie a una azzeccata scelta in fase di preparazione.

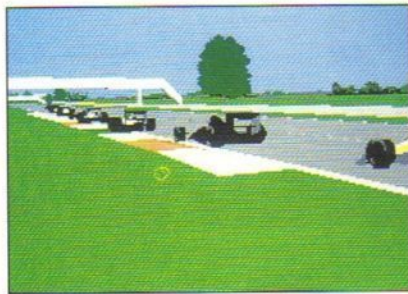
Ogni corsa consiste nel giro di qualificazione, che determina la posizione del giocatore sulla pista di partenza (scommetto che non l'avevate immaginato!), e della gara in sé. Le corse "vere" durano più di un'ora e consistono di più di 50 giri ma, grazie al cielo, nel gioco questa maratona di guida, che avrebbe stressato tanto voi quanto il vostro joystick, può essere diminuita scegliendo di gareggiare una percentuale del vero Gran Premio. Ad esempio, se una corsa dura 80 giri, si può scegliere di correrne il 10%, per cui solo 8 giri.

Ma cosa dire del vero "corpo" del gioco, cioè la gara? Beh, è semplicemente sensazionale. Non c'è nessuno gioco che riesca a emulare così efficacemente il punto di vista e i suoni di un vero Gran Premio. L'azione viene proposta in una veste che utilizza sia poligoni che grafica in bitmap. E anche se sembra che ogni volta lo schermo si aggiorni con un nuovo poligono, la grafica, per una volta, è davvero "veloce e fluida". L'utilizzo di alcuni effetti, come i poligoni che si modificano quando ci si impegna in una curva, rendono l'azione ancora più veloce.

Il livello di dettaglio è notevole. Ogni macchina ha il proprio disegno e combinazione di colori che imita la sua controparte "reale", ed è completata dal casco del pilota che fa capolino dall'abitacolo. I circuiti sono una fedele riproduzione degli originali, con ogni pendenza, curva, ponte di riferimento e costruzione, posti nel punto esatto in cui si trovano nella realtà.

La lezione di *Revs* è stata ben assimilata nella stesura di *Grand Prix*, e il risultato è il miglior gioco di corse, sia visivamente che a livello di giocabilità, per ora sul mercato.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FORMULA ONE GRAND PRIX

La scelta d'entrata in curva è essenziale. Basta prendere un punto di riferimento fisso, calcolare il suo angolo di fuga e su di esso generare il grafico dell'iperbole derivante dal teorema di Pitagora relativo.

PRONTI VIA!

È da qui, proprio di fronte alla tribuna d'onore, che parte il Gran Premio di Montecarlo. Abbiamo chiesto a Shikoiro Hesthetula, il sostituto di Prost per l'anno prossimo, di illustrarci il percorso

La corsa dura circa due ore, e per prepararmi io di solito mangio due ciotole di riso al lo ristorante Marlboro. L'importante alla partenza è essere più veloci degli altri, e non sfollare.

In questa mezza curva il Casino diventa visibile, sulla destra del pilota.

Va preso a 300 km/h in sesta piena. Riesce difficile scorgere il famoso Bar des Roses a questa velocità.

Tutti i particolari del circuito di Montecarlo sono riprodotti. Quello che esiste nella realtà, lo vedrete anche nel gioco.

La telecamera segue i progressi del giocatore. Le visuali proposte sono strettamente legate alle immagini rispettive.

Ultima curva prima di arrivare di fronte al traguardo. Si scala in terza e all'uscita si scaricano tutte le marce. Pronti per un altro giro.

AI BOX

Eccoci ai box! I meccanici disegnati in bitmap aspettano l'arrivo dei piloti.

Le fermate ai box sono controllate dal computer - il giocatore deve solo guidarle fino lì. Un consiglio? Sapere dov'è l'entrata!

Sapere dove sono i rettifili e usare tutta la potenza del motore è uno dei segreti per avere successo in *Grand Prix*. Uscire dalla curva inserire le marce alte appena possibile, utilizzando l'accelerazione per superare le altre monoposto.

La curva Rascasse è stata introdotta nel 1973. Ricordo che la prima volta che l'ho affrontata quasi mi "smaltavo" contro la casa di fronte.

Seguire la scia delle altre macchine è uno dei trucchi che i piloti usano più di frequente. Anch'io lo faccio spesso, mi metto in coda e schizzo fuori per superare.

Tagliare una curva, specie se così affollata è un lavoro per gente con le... con esperienza.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

La regola dell'angolazioni si addice al gioco come nella realtà, entrata lenta, uscita in velocità. Se non volete seguire l'assurdo metodo suggerito da Shikoiro, avvicinatevi alla curva, allargate la traiettoria per diminuire l'angolo della curva. Decelerate, scalate in prima e seconda, dopo di che uscite dalla curva e giù a tavoletta.

In questo tortuoso tratto di circuito sembra di essere sulle montagne russe. A me spesso viene il volta stomaco affrontandolo!

Alla base del successo di *Grand Prix* c'è la fedele rappresentazione del Circus della Formula Uno, e le abbondanti opzioni per renderlo accessibile a tutti.

Le strisciate dei pneumatici lasciate dalle macchine che frenano danno un'ottima impressione di velocità.

MESSA A PUNTO

Grand Prix ha sedici circuiti in tutto. Shikoiro Hesthetula ci dà alcuni consigli per affrontarne cinque.

MONTECARLO, Montecarlo

(Qui a Sinistra): La macchina dovrebbe essere messa a punto per sopportare al meglio le strette curve del circuito monegasco. Qualificarsi tra le prime posizioni è di vitale importanza perché le strade strette del circuito cittadino rendono i sorpassi molto difficili e gli incidenti molto probabili. A Monaco le parole "sorpasso" e "incidente" sono spesso sinonimi.

SUZUKA, Giappone

È il circuito su cui sono cresciuto professionalmente. Sfruttare i due lunghi rettifili è importantissimo. Bisogna stare attenti alle curve strette e alle McLaren con il numero 1. Che spirito!

PHOENIX, Stati Uniti

La prima corsa della stagione. Un altro circuito cittadino. Le curve sono quasi tutte a novanta gradi, anche se qualcuna è più dolce per evitare che noi piloti ci addormentiamo per la noia. Come a Montecarlo, i sorpassi sono difficili e richiedono grande capacità di controllo del pilota. Ho ancora di fronte agli occhi le immagini di Nakajima e di quando e andato a schiantarsi contro i blocchi di cemento.

MEXICO CITY, Mexico

Un lungo rettifilo permette alle vetture messe a punto in maniera impeccabile di raggiungere velocità superiori ai 300 chilometri orari. È necessario guidare in maniera attenta a causa del fondo "saltellante" del circuito.

HOCHENHEIM, Germania

L'effetto suolo deve essere sfruttato al massimo sui lunghi rettilinei che caratterizzano questa pista. Anche se così facendo la macchina diventa difficile da controllare. Bisogna sempre mantenere alta la concentrazione che a volte viene persa lungo i rettifili, c'è il rischio di arrivare lunghi e andare ad "arare" sugli spazi di fuga.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

47▶ Come simulazione, *Grand Prix* è impeccabile. Non ha lacune di alcun tipo. Per esempio, se una macchina esce di pista, non svanisce semplicemente; i commissari di pista si affrettano a toglierla da posizioni pericolose. Nella stessa maniera, quando il pilota entra ai box, non si vede la solita scena animata e priva di profondità, anzi, il pilota deve guidare superando le varie postazioni con i meccanici che aspettano l'arrivo della loro vettura.

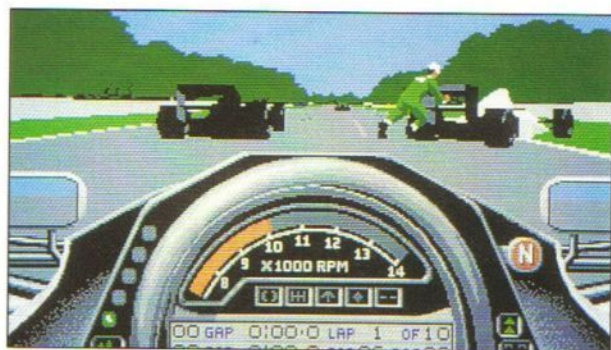
È importante dire che tutti questi particolari non sono semplicemente una frivolezza, aiutano a creare l'atmosfera adatta. Anche se esiste la possibilità di diminuire il livello di dettaglio per rendere il gioco più veloce, sono sicuro che molti giocatori preferiranno tenerlo alto per gustarsi tutte le immagini nella loro pienezza.

Tutti i comandi sono gestiti dal joystick. Spingendo a destra o a sinistra si fa curvare la macchina, mentre i movimenti in su e in giù corrispondono rispettivamente ad accelerare o a frenare. Il giocatore può cambiare le marce schiacciando il pulsante di fuoco. È un sistema sensibile e molto adatto, anche se occorre un po' di tempo per gestirlo al meglio, soprattutto se chi gioca è abituato ai soliti arcade alla *OutRun*, giochetti tipo frenata e immediata ripresa veloce non sono realizzabili solo scalando di una marcia.

Il sistema di controllo rimane sempre impressionante, il giocatore non si trova mai a dover affrontare incidenti e paurosi testa coda mentre cerca di rientrare da una sterzata troppo stretta, nemmeno nelle rare occasioni in cui la velocità diminuisce per l'eccessiva azione su schermo.

Le vetture di F1 non sono facili da guidare, e sicuramente non sono quel tipo di vetture a cui sono abituati i conducenti che se ne vanno in giro con una grossa "P" in bella vista sul lunotto posteriore della Panda appena regalata dal babbo per la promozione. Fortunatamente la *Revs*-frustrazione è attutita da un certo numero di aiuti (vedi il Box "Aiutatemi!"). Ognuno dei quali tende a rendere la vettura un po' più facile da controllare. In effetti, con tutti gli aiuti attivi, non c'è altro da fare se non sterzare a destra e a sinistra. Ma coloro i quali credono che, in questo modo, vincere il Campionato del Mondo sia uno scherzo si sbagliano di grosso - il computer disattiva automaticamente determinate opzioni con l'aumentare delle gare.

Ognuno dei piloti è stato "disegnato" con le proprie caratteristiche "reali" così non si deve essere sorpresi se la "'Prima" guida della McLaren ci butta fuori alla pri-

Sono i piccoli dettagli che aggiungono molto a Grand Prix (anche se siamo sicuri che per Geoff Crammond non è stato uno scherzo aggiungerli all'interno del programma). I commissari di percorso, per esempio. Al posto di far semplicemente sparire dal circuito le macchine incidentate, i commissari si affrettano a togliere la vettura dalla pista e da un'eventuale posizione di pericolo per le monoposto che seguono. L'animazione dei meccanici ai box è addirittura migliore.

Versione Amiga

Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso - l'Amiga è stato spremuto al massimo per avere un adeguato aggiornamento dello schermo. Motori e grido della folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di *Grand Prix*.

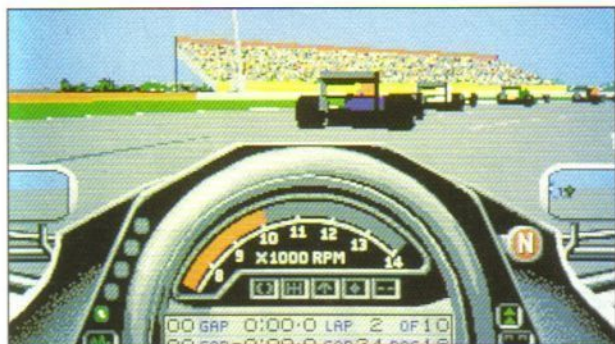
Versione Atari ST

Una copia pixel per pixel della versione Amiga. La velocità diminuisce un po', e l'ST perde decisamente quando si passa al sonoro, con i motori che sembrano la brutta copia di quelli usati dalle vetture su Amiga.

(In alto) La bandiera gialla sventola per avvisare di un imminente pericolo. La combinazione di poligoni e immagini in bitmap è estremamente efficace.

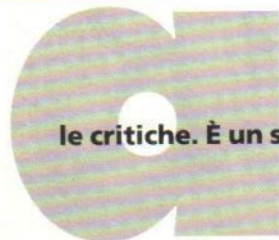
(Sopra) A Phoenix i "sempreverdi" lasciano il posto alle palme, tutte posizionate dove si trovano.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

(Sinistra) L'urlo della folla accoglie i piloti al loro passaggio di fronte alla tribuna. Con il gruppo ancora compatto, superare non deve essere una cosa facile.

(Sotto) Fine della corsa, il pilota esce dall'abitacolo.

Grafica in 3D superbamente disegnata. Rigorosa accuratezza tecnica. Opzioni di difficoltà molteplici e azzeccate.

Visuali all'esterno della vettura limitate.

a *Grand Prix* è veramente difficile muovere delle critiche. È un successo sia di design che di programmazione.

960 ST

G	QI	A	FK
10	6	8	10

La curva CIP parla da sola - non subisce variazioni. Nessuno può dire di non restare estasiato dalla presentazione e dalla fantastica grafica in 3D, e questa impressione iniziale rimane invariata durante il gioco. L'utilità delle opzioni d'aiuto rende il gioco accessibile a chiunque, da Ayrton Senna a Fantozzi, e non c'è soddisfazione maggiore che vincere un Gran Premio. Aggiungete l'incentivo di battere i record sul giro e avrete un gioco che non perderà mai il suo interesse.

ma curva di Suzuka, fa parte del suo temperamento (?). L'incompetenza di alcuni piloti non fa altro che rendere la sfida più affascinante (non ce ne voglia Martini), evitando di vedere le macchine gestite dal computer scegliere sempre l'entrata migliore per ogni curva, anche se Geoff avrebbe potuto farlo, volendo! Questo fattore non solo garantisce una sfida "vera" - i piloti non sono prevedibili come automi, ma aiuta anche a creare la giusta atmosfera. Diventa facile credere che ci siano persone "vere" all'interno delle altre monoposto.

Come sembra essere diventato uno standard per i giochi di corsa dell'ultima generazione, *Grand Prix* permette di avere alcune visuali diverse dalla semplice vista dall'abitacolo. Il giocatore può far scorrere le immagini avanti o indietro per vedere le diverse vetture. Può sembrare piuttosto strano e inusuale, ma in pratica diventa molto utile per capire dove si trova il leader della corsa o la macchina che insegue il giocatore. Mentre si "spiano" le posizioni delle macchine avversarie, il programma entra in "auto-driving" impedendo di andare fuori strada o di essere coinvolti in incidenti demenziali.

Inoltre, esistono un certo numero di telecamere lungo il circuito che permettono di vedere la macchina del giocatore mentre sfreccia davanti alla loro postazione. Sfortunatamente non esiste la possibilità di zoomare, il giocatore si deve arrangiare con le immagini che gli vengono proposte. È un peccato che non siano disponibili le fantastiche visuali che erano presenti in *Indy 500*.

Rischiando di sembrare un povero esaltato dei giochi di corsa, devo dire che *Grand Prix* è talmente perfetto che è quasi impossibile muovergli delle critiche. Qualcuno potrebbe arguire che non ci sono abbastanza viste da fuori l'abitacolo, ma in fondo quanti piloti di formula Uno hanno a disposizione questa possibilità? Formula Uno Grand Prix è un trionfo sia di grafica che di programmazione, se mai uscirà un gioco migliore vorrà dire che il livello tecnologico ha raggiunto il punto di non ritorno.

Aiutatemi!

Anche se guidare con l'aiuto del computer può sembrare da freschi di patente, le cinque opportunità che offre* Grand Prix *possono sicuramente tornare molto utili.

Frenata Automatica - Il computer controlla i freni della macchina del giocatore. Il gioco valuta la velocità della monoposto e decide dove occorre frenare. Diventa difficile vincere utilizzandolo perché impedisce di sfruttare al meglio le accelerazioni, soprattutto nelle curve.

Cambio Marce Automatico - Molto utile. Permette al giocatore di dimenticarsi il solito "fuoco su", "fuoco giù" necessario, e di pensare solo a vincere la corsa. Ma non dimenticate che il computer può eliminare gli aiuti quindi bisognerà imparare a usare le marce prima o poi.

Puntatore di Direzione - Non c'è niente di peggio che lanciarsi a 300 all'ora lungo la pista e vedere un gruppo di vetture che, alla stessa velocità, puntano contro di noi. Grazie al cielo quest'opzione permette di avere sempre ben presente il senso di marcia della corsa.

Indistruttibilità - Il mondo delle corse è duro e pericoloso, specialmente agli inizi di carriera. Fortunatamente quest'opzione rende la macchina del giocatore dura come un mezzo corazzato serbo.

Linea Ideale - Anche se il pilota impara grazie all'esperienza quale sia la linea migliore da seguire in pista per trarre il massimo del vantaggio, ci vuole tempo per farlo. Selezionando questa opzione una linea disegnata indica quale sia la linea ideale da prendere durante ogni tratto del circuito.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Piattaforme
Casa Titus

Prezzo nc

the BLUES BROTHERS

La Titus si tuffa nel mondo di Dan Aykroyd e John Belushi, forse un loro concerto potrebbe davvero salvare il mondo. Adesso siete voi in missione per conto di Dio!

LA COLONNA SONORA...

Think	Aretha Franklin
Gimme Some Lovin'	Jake
Everybody needs somebody to love	Jake and Elwood
Jailhouse Rock	Jake
Minnie the moocher	Cab Calloway
She Caught the Katy	Jake
Peter Gunn Theme	(inserita nel gioco)
Shake your tailfeather	Ray Charles, Jake e Elwood
The old land mark	James Brown
Sweet home chicago	Jake e Elwood

...E LE ALTRE CANZONI DEL FILM

Shake your moneynaker	Elmore James
Soothe me	Sam & Dave
Hold I'm comin'	Sam & Dave
Boogie Chillum	John Lee Hooker
Let the good times roll	Loise Jordan
Your Cheatin' Heart	Kitty Wells
Anema e Core	Ezio Pinza
I'm Walkin	Fats Domino
La Cavalcate delle Valkirie	Pinsbourgh Symphony Orch.

L'idea di fare un videogioco tratto dal film culto dei *Blues Brothers* è sicuramente originale, quasi come quella che ha portato la Krysalis a dedicare un gioco alla serie televisiva di Hill Street.

Se non avete mai visto il capolavoro di John Landis - vergogna - vi diciamo che la trama del gioco è comunque solo ispirata dal film, soprattutto nel suo tema principale: organizzare un concerto da parte di Elwood e Jack.

La struttura è quella tipica di un gioco a piattaforme. Ci sono cinque livelli (più il sesto finale dedicato al concerto), che rappresentano i luoghi della città che i due fratelli devono visitare per procurarsi il materiale necessario per il concerto. I livelli sono popolati da vecchiette su carrozzelle a motore, poliziotti, teppisti e rockabilly... Le uniche armi a disposizione del duo sono pesanti casse che possono essere raccolte un po' ovunque e scagliate contro i nemici con effetto devastante. All'inizio si può scegliere se giocare con Jack - John Belushi - Blues oppure con Elwood - Dan Aykroyd - Blues oppure con tutti e due se avete un amico e un secondo joystick. Ogni personaggio ha tre vite e un'energia che scende quando si entra a contatto con nemici od oggetti contundenti. La partita termina quando i tre Elwood/Jack a disposizione del giocatore sono stati tutti eliminati.

I Blues Brothers possono correre, saltare, volare attaccati a un palloncino, nuotare (anche sott'acqua, senza perdere il cappello) e planare a terra dopo un salto nel vuoto. Al termine di ogni livello c'è un oggetto che deve essere raccolto se si desidera passare al livello successivo. Tutti gli oggetti sono indispensabili per organizzare il concerto, e la loro natura varia con il tipo di livello. Nei grandi magazzini, per esempio, bisogna ottenere una chitarra, mentre in municipio l'obiettivo è l'autorizzazione per il concerto.

Uno dei livelli superiori. Come potete notare Jak è disegnato molto bene.

È possibile giocare insieme a un amico, scegliendo quale personaggio controllare. Una possibilità interessante è quella che vede la "telecamera" fissa su un omino, con la possibilità di passare dall'uno all'altro in qualsiasi momento. In questo modo è possibile per uno dei due giocatori giocare "alla cieca": rischioso ma certamente curiosa come opportunità.

La struttura di gioco stessa è estremamente semplice e ricorda lo schema "salta, raccogli, evita" tipico dei primissimi giochi a piattaforme. Da questo punto di vista, giochi di piattaforme più moderni con sottolivelli e una grande quantità di armi e oggetti possono essere per alcuni più gratificanti. I punti di forza del gioco risiedono nella sua velocità

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

(niente intermezzi tediosi) e nella simpatia che caratterizza l'atmosfera generale. I due fratelli si agitano e ballano come nel film senza mai perdere la loro espressione, impassibile, nemmeno nelle situazioni più terrificanti, e questo è decisamente divertente. La grafica molto fluida e colorata è in stile fumetto e si addice bene ai due personaggi. Il sonoro è accurato come si pretende da un titolo tratto da un film musicale e le canzoni dei Blues Brothers sono riprodotte in modo accattivante. È un occasione di ascoltarle, se non l'avete mai fatto, e di correre subito fuori a prendere la videocassetta e il disco.

VERSIONE AMIGA

Sonoro e grafica dell'Amiga sono sfruttati molto bene in un prodotto tecnicamente ineccepibile. Non sono necessarie particolari strategie per terminare il gioco, solo un po' di astuzia e molta prontezza di riflessi. Bonus misteriosi e oggetti da raccogliere durante il percorso aggiungono interesse alla lotta verso l'obiettivo finale.

(In alto a destra) I livelli sono ben disegnati e hanno sempre particolari originali. Nella foto sopra è il caso di un'acquario, in quella sotto siamo all'interno della prigione senza possibilità di suonare Jailhouse Rock

Per portare a termine i livelli bisogna utilizzare vari oggetti raccolti in giro. Sopra con il palloncino si riesce a raccogliere molti dischilcrediti mentre l'ombrello aiuta a raggiungere la fine del primo livello. Attenti ai volateli però..

(A sinistra) Trovare l'oggetto nel primo livello è abbastanza facile. Basta entrare nel negozio e sperare che Ray Charles non se ne accorga.

BLUES BROTHERS: IL FILM E IL GRUPPO

I Blues Brothers sono nati dietro le quinte del Saturday Night Live Show, lo show televisivo che ha lanciato moltissimi comici americani. John Belushi e Dan Aykroyd avevano in comune la passione per il blues e il rythm & Blues. Il loro primo album risale al 1978 (*Briefcase Full Of Blues*) e subito hanno voluto assieme a loro i migliori sessionmen, coinvolgendo musicisti del calibro di Steve Cropper, Tom Malone. L'uscita del film diretto da John Landis è del 1980 e rapidamente è diventato un cult movie con i due fratelli Jake e Elwood alle prese con polizia, nazisti, musicisti country e vecchi idoli del jazz, blues e rythm & blues. Il film ha numerosi interpreti come Cab Calloway, Ray Charles, John Lee Hooker, Aretha Franklin, James Brown, Twiggy. Al momento Dan Aykroyd continua a fare film più o meno comici e demenziali mentre John Belushi ci ha lasciato, stroncato da un'overdose.

LA DISCOGRAFIA

Briefcase Full Of Blues (78, live)
The Blues Brothers (80, colonna sonora)
Made in America (80, live)
The Best of Blues Brothers (81, raccolta)

Le immagini del film "The Blues Brothers" © 1980 UniversalCity Studios, Inc. all rights reserved sono state tratte dalla videocassetta omonima distribuita in Italia dalla CIC Video.

K VOTO

Divertente animazione dei due fratelli.

Innovativa possibilità di giocare in due.

Ci sono solo 6 livelli. Sarebbero stati meglio 12.

895 AMIGA

G	QI	A	FK
9	7	8	8

Iniziare a giocare non presenta problemi: i comandi sono semplicissimi e la struttura del gioco intuitiva. Grafica e colonna sonora aiutano il programma a catturare l'attenzione, mentre la giocabilità fluida e allegra garantisce che non ci sarà un momento di noia. Vi farete un punto d'onore di completare il gioco, ma una volta finito tornerete a giocarci di tanto in tanto, soprattutto insieme ad un amico. La tendenza a renderlo simile a un gioco per console, come per *Hudson Hawk*, promette una conversione da capogiro.

CURVA INTERESSE PREVISTO
5 4 3 2 1 0

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Piattaforme
Casa Ocean
Sviluppatore Special FX
Price 29900

HUDSON HAWK

Con Hudson Hawk si entra nel mondo dell'azione! Così recitava la fascetta pubblicitaria dell'ultimissimo (in)successo di Bruce Willis, Hudson Hawk. Anche se gli incassi dei botteghini non sono un elemento su cui basarsi per dare un giudizio, pare tuttavia che la maggioranza del pubblico cinematografico preferisca prendersi la febbre gialla piuttosto che andare a vedere quest'accozzaglia di banalità, dai costi elevatissimi e di qualità scadente.

Come nel film, Hawkins si serve spesso di corde e di condotti aerei per portarsi ad altezze pericolose e per superare ostacoli rischiosi. Per fortuna il giocatore non può essere fatto fuori mentre si sta arrampicando, mentre può sbagliare un salto fino a una corda o a un condotto, facendo così precipitare Hawkins su ogni genere di orrori sottostanti.

Costato la cifra astronomica di 65 milioni di dollari, Hudson Hawk, è arrivato nelle sale cinematografiche all'inizio della turbolenta stagione estiva pubblicizzato come il film d'azione più spettacolare dell'anno; nonostante ciò ha clamorosamente fallito nel suscitare il benché minimo interesse negli addetti ai lavori del settore, che sono sembrati invece molto più interessati a "Il silenzio degli innocenti". Qualcuno ha cercato di spiegare questo insuccesso teorizzando un esaurimento del filone del film d'azione, ma adesso che questa "scuola di pensiero" è stata travolta dal successo incontrastato di Terminator 2, l'unico motivo logico che rimane per spiegare la Caporetto di Hudson Hawk è che si tratta di un lavoro scadente.

Certo è un'affermazione un po' "forte" - soprattutto per il povero vecchio Bruce, che ha già abbastanza di cui preoccuparsi visto che gli stanno cadendo tutti i capelli, e che è, in linea di massima, responsabile di questo film. È vero che non è l'unica star di Hudson Hawk, ma è anche vero che tutto il carrozzone del film è partito principalmente da una sua idea.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Anche se le parti del gioco seguono uno stile diverso, esiste tuttavia al suo interno un forte elemento di comicità che le tiene assieme.

Si dice anche che, alla fine delle riprese del film, il cranio pelato di Bruce spuntava sullo schermo in maniera piuttosto imbarazzante e che la Industrial Light & Magic è stata incaricata di eliminare quella "vista un po' sconveniente" disegnandoci elettronicamente dei capelli! Se non si tratta di un presagio certo di fallimento, dite un po' voi di cosa si tratta.

Tuttavia, Hudson Hawk è riuscito a generare la più impressionante e attendibile conversione video dell'anno - semplicemente per il fatto che il team di sviluppo Special FX ha ignorato tutte le regole di fedele conversione del film (il che nove volte su dieci è segno sicuro di fiasco), concentrandosi invece sulla produzione di un gioco coerente e di grande giocabilità. Può essere discutibile ma, se non altro, è un cambiamento che fa piacere e il risultato finale è quanto di meglio ci si poteva aspettare.

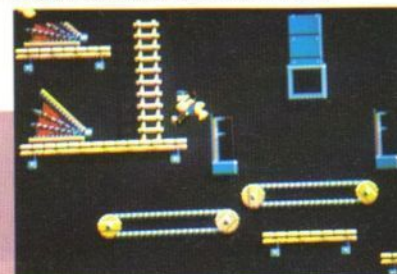
La trama del film (così com'è) offre lo scenario del gioco e si articola in questo modo: il ladro acrobata Eddie Hawkins, fresco di galera dopo una "vacanza" durata cinque anni, è ansioso di rigar dritto, ma tutti i suoi buoni propositi crollano miseramente lungo la strada dal momento che viene costretto da un sindacato corrotto guidato da due megalomani psicotici a rubare tre preziosi e super-controllati oggetti che, assemblati, permetteranno di costruire la leggendaria macchina alchemica di Leonardo da Vinci. Il progetto di queste canaglie è quello di inondare il mercato d'oro con l'aiuto della macchina e di mettere in ginocchio l'economia mondiale. Il giocatore quindi, nelle vesti di Hawkins, deve farsi strada lungo tre livelli a piattaforme, divisi a loro volta in stage indipendenti, per recuperare i tre preziosi oggetti. I livelli passano da strisce molto semplici che vanno da sinistra verso destra e in cui ci si limita a spostarsi molto velocemente da una parte all'altra dello schermo, a enormi labirinti sotterranei dove ci sono grosse probabilità di perdersi, oltre che di essere fatti fuori.

Anche se le parti del gioco seguono uno stile diverso, esiste tuttavia al suo interno un forte elemento di comicità che le tiene insieme. Sono scomparsi gli sprite giganti e tutti gli elaborati trucchi tecnici delle altre conversioni sostituiti da un approccio più semplice del tipo console, con personaggi più piccoli e "carini" e scenari funzionali e belli nello stesso tempo. Questa tecnica è già stata usata, e con grande successo, in *Rick Dangerous* e in *Switchblade*, giochi ai quali *Hudson Hawk* deve molto, sia in termini di stile che per quanto riguarda i contenuti. Per realizzare l'idea di un gioco a piattaforme, la Special FX si è dovuta prendere qualche libertà nell'interpretazione del film. È difficile, per

confronta & contrasta

È facile, dopo una prima occhiata, paragonare questo gioco al capolavoro dei giochi di piattaforme: *Rick Dangerous 2*. Entrambi i giochi usano una grafica comica tanto cara alle console e, per il divertimento dei giocatori, mettono insieme semplici rompicapo e azione basata su scale e livelli. Qualcuno potrebbe persino dire che *Hudson Hawk* è stato copiato da *Rick D. 2*. In *Hudson Hawk* si trova più spesso il tipico gioco arcade caratterizzato da colpi continui sui nemici che capitano sulla propria strada, mentre in *Rick D. 2* i combattimenti con nemici famelici sono piuttosto rari e in quei casi ci si limita a sparare un solo colpo o a lanciare una bomba a tempo. In *Hudson Hawk*, al contrario, vi troverete spesso di fronte a nemici d'ogni tipo e l'uso di una palla rimbalzante come arma richiederà molta più abilità che liquidare un nemico. Sul versante dei puzzle, i due giochi si equivalgono. *Hudson*, però, ha qualche bonus in più per alcune trappole subdole e intuitive che vi aspettano agli ultimi livelli. Per concludere, si può dire che la scelta fra i due dipende molto dai gusti personali: non ci sono dubbi sul fatto che *Rick Dangerous* sia un gioco di gran classe, mentre *Hudson Hawk* sembra offrire un'esperienza più completa, unendo il meglio di *Rick D.* a scene che si rivolgono principalmente agli istinti arcade-combattivi del giocatore accompagnate da piacevoli sotto-giochi. Una cosa comunque è certa: entrambi i giochi sono un'esperienza che vàle la pena fare.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

esempio, immaginarsi Bruce Willis in versione "carina", eppure in questo gioco egli viene presentato come uno degli esseri più dolci che siano mai esistiti - e, come se non bastasse, ha pure un bel mucchio di capelli. Inoltre, mentre l'ambientazione dei livelli è abbastanza simile a quella che si trova nel film, la maggioranza dei personaggi di secondo piano (per esempio i cattivi) sono molto diversi dai loro corrispettivi cinematografici, più di quanto si potesse immaginare.

Delinquenti armati di fucili che si librano su mongolfiere elio-propulse, suore del Vaticano oltremodo ben dotate (in quanto ad attributi fisici), guardie di sicurezza incredibilmente vecchie e traballanti; oltre a tutto ciò ci sono anche alcuni sprite che sembrano essere stati buttati sulla scena senza nessun particolare motivo, come uno sprite che canticchia e che impersona Elvis (per esser sinceri, però, lo "scheletro" di Elvis fa una breve apparizione anche nel film) e un pupazzo nero a molla!

Questi nemici famelici costituiscono la minaccia più immediata al benessere del giocatore, ma è il paesaggio stesso che si rivela di grande pericolo per la sua incolumità. Mura che crollano e che causano cadute fatali, trappole nascoste e molle che spingono il giocatore da un posto all'altro a regolarità allarmante, macchinari veloci che minacciano di schiacciarlo, tralicci elettrici che emettono scariche mortali, incendi "arrosti-sprite" e olii viscidi e scivolosi che sgorgano da ogni apertura. Ogni scena, soprattutto quelle del genere rompicapo che appaiono a metà gioco, sono dei capolavori di design ben congegnato.

Molta azione del gioco gravita intorno ai più tipici percorsi a piattaforme, dove per la sopravvivenza del giocatore sono fondamentali salti super-precisi e sincronizzazioni di ottimo livello. I nemici, presi singolarmente, non costituiscono un gran pericolo; quando invece attaccano in forze, come accade quasi sempre, la situazione può diventare veramente spiacevole. Spesso viene inserito un collegamento efficace, ma discreto con il materiale del film che serve a fornire elementi di intelligente giocabilità, come nel primo livello, dove il giocatore deve stare attento a non entrare in contatto con i diversi sistemi d'allarme disseminati sul posto: inciampare su un raggio laser o essere individuati da una telecamera di sicurezza mobile non solo fiacca le energie, ma mette in moto dei campanelli d'allarme che segnalano alle guardie la vostra presenza, rendendo la situazione ancora più difficile e complicata. L'abilità nel muoversi in modo furtivo e clandestino è la chiave del successo per cui, anche se ogni livello ha un limite di tempo entro cui essere completato, vale spesso la pena perdere del tempo per superare correttamente un ostacolo particolare, invece che agitarsi come un toro infuriato. Quest'ultima tecnica, è garantito, vi farà finir male.

L'equipaggiamento a disposizione di Hawkins per la propria difesa comprende un guanto da boxe fuori misura, che gli serve nei combattimenti ravvicinati con le guardie e simili, e una scorta illimitata di mazze da baseball (che nel film non comparivano assolutamente, ma che importa?) che gli consentono di spedire i nemici il più lontano possibile. Queste mazze si rivelano preziosissime anche per la risoluzione di alcuni dei rompicapi più comuni del gioco, come colpire degli interruttori per disattivare pericolosi macchinari o aprire porte che conducono alle parti finali del livello. L'abilità nel controllare queste armi, insieme alla destrezza quando si tratta di controllare Hawkins in generale, è vitale per ottenere un qualche successo in alcune delle scene più tortuose. Alcuni livelli sono caratterizzati da una serie di trappole e di ostacoli che sono così difficili da superare che il giocatore può tirarsene fuori solo grazie a un'esecuzione accuratissima e a una velocità da

In uno dei livelli più frenetici del gioco, Hawkins s'intrufola nel Vaticano attraverso un sotterraneo del sistema postale. Il tempo è un elemento vitale per il successo. Le icone degli orologi regalano dei secondi preziosi quando vengono raccolte.

VERSIONE AMIGA

La caratteristica che a prima vista colpisce di più in questo gioco è senz'altro l'eccellente grafica del genere console; la musica è abbastanza vivace, anche se vi accorgerete che il tasto Music Off si rivela una manna dal cielo dopo che avrete ascoltato lo stesso motivo un centinaio di volte. Il ricorso a un'area di schermo minima, come in *Switchblade*, funziona bene in alcune parti del gioco e anche nelle sezioni a schermo pieno più incasinate non rischia mai di rallentare l'azione o di alterare l'estrema fluidità dello scorrimento. Non è un vero e proprio capolavoro per Amiga, ma è sicuramente a tutt'oggi uno dei giochi più belli e caratteristici su questa macchina.

tocchi marginali di comicità, uno per uno, sono senz'altro attraenti, ma quello che affascina di più è sicuramente il gioco nel suo complesso.

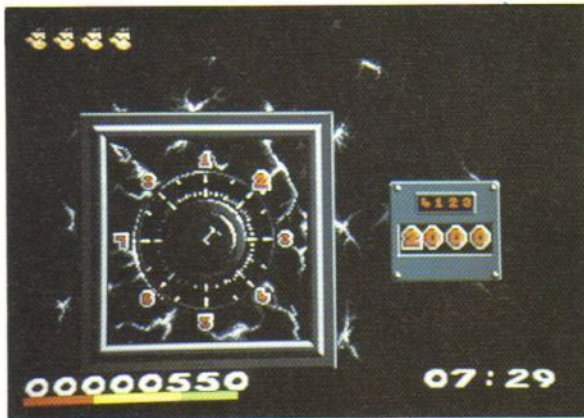
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

gran galoppo. Quando sarete riusciti a superare scene così frenetiche, risparmiando fino all'ultimo secondo, proverete una grande soddisfazione, proprio come succedeva nei classici all'ultimo sangue *Rick Dangerous* e *Prince of Persia*.

Ci è voluto molto lavoro per costruire i numerosi stage di *Hudson Hawk* e il team della Special FX è riuscito, con grande abilità, a creare un gioco giocabile e nello stesso tempo a restare fedele al film originale. Questo risultato è stato ottenuto non con i mezzi triti e ritriti dei banali sotto-giochi o della "ginnastica" grafica di qualità scadente, ma attraverso un intelligente inserimento degli elementi del film (per esempio i sistemi d'allarme o l'arrampicarsi su corde) all'interno dei diversi livelli. Fosse solo per questo potremmo dire che si tratta della conversione più fedele ed efficace che sia stata mai realizzata; il gioco è nel complesso assemblato con abilità, anche se qualcuno potrebbe obiettare che si tratta di una prova un po' troppo difficile per molti giocatori. Quelli che trovano gli emuli di *Rick D.* o *Prince of Persia* eccessivamente stressanti, penseranno esattamente la stessa cosa di questo gioco, mentre coloro che, al contrario, pensano che questo genere di approccio, duro ma soddisfacente, renda il gioco molto più interessante, la troveranno una delle esperienze più divertenti degli ultimi tempi. È vero, infatti, che spesso si può perdere la calma, ma questo vi impedirà di annoiarvi, tenendovi sempre incollati al gioco e mantenendo alto il vostro interesse con trappole maledette e scene d'azione super-frenetica.

Il divertimento è ulteriormente rafforzato dalla splendida grafica, coloratissima e incredibilmente vivace, che conferisce ai personaggi una comicità molto reale e un'estrema concretezza sullo schermo. Hawkins, per esempio, ha tutte le piccole fobie che ci si aspetta da un eroe "carino": batte i piedi e si mette le mani in tasca se viene lasciato da solo troppo a lungo (c'è anche un interessante effetto finale se il giocatore continua a essere distratto nonostante tutti questi avvertimenti) e si ferma agitando le braccia e scivolando, sollevando durante il movimento piccole nuvole di polvere. Persino i movimenti più comuni dei personaggi, come le arrampicate su corda e le corse, sono ben animati e l'effetto "incantatore" così creato dà idea di come potrebbero essere migliori tanti altri giochi di questo genere se solo si dedicasse un'attenzione maggiore a tutto ciò che viene dato per scontato.

Questi tocchi marginali di comicità, uno per uno, sono senz'altro attraenti, ma quello che affascina di più è sicuramente il gioco nel suo complesso. I personaggi e gli scenari sono rappresentati nei dettagli e sono molto colorati, senza che ciò riduca la sensazione generale di "carineria". Il risultato finale è un gioco con una personalità ben definita in cui la Special FX è riuscita molto meglio nel tentativo di creare una grafica originale ed elegante di quanto abbiano fatto altre Soft-house ben più quotate. È un peccato per questo gioco che il film abbia registrato un fiasco così clamoroso, almeno all'estero, perché quest'insuccesso non mancherà di riflettersi negativamente sulla reazione del pubblico. Se però gli "scommettitori" desiderano andar oltre tutta la pubblicità negativa dovuta al film (e, in misura minore, alla qualità scadente di alcune recenti lavorazioni della Ocean) e dare a questo gioco una chance di "brillare di luce propria", esso potrebbe senz'altro diventare il prossimo successo nell'ambito dei giochi a piattaforme. E se lo merita sicuramente.

(Sopra) Per poter rubare la statua del cavallo degli Sforza (nella foto a sinistra), Hawkins deve azzeccare la combinazione del rompicapo alla fine del primo livello - non è altro che un test di reazione reso più difficile da un tempo limite, che impone di fermare il puntatore sugli esatti numeri della combinazione.
(Sinistra) I cani da guardia causano in questo gioco alcuni dei problemi maggiori: se un rottweiller o il più piccolo bassotto riescono ad azzannare Hawkins, esauriscono lentamente le sue energie finché non si riesce a liberare - ciò si ottiene con un furibondo dimenamento da sinistra a destra. Per uccidere il rottweiller sono necessari molti colpi dati con la mazza da baseball o con il guanto da boxe, mentre il bassotto può essere fatto fuori con un sol colpo.

(Sopra) L'energia di Hawkins si esaurisce non solo se viene a contatto diretto con i nemici, ma anche se inciampa sui raggi laser che attivano i sistemi d'allarme, se viene "intercettato" da una telecamera o, come in questo caso, se viene illuminato dalla torcia di una guardia. L'espressione del volto di Hawkins non nasconde affatto il suo disappunto per essere stato individuato. Le telecamere di sicurezza montate sui muri possono essere disattivate temporaneamente colpendole con la mazza di baseball. Ciò consente a Hawkins di passare inosservato.
(Sinistra) Guai grossi per Hawkins. Una guardia (che sembra pronta per la pensione) si avvicina per fargli la pelle.

K VOTO

Fantastica grafica in perfetto stile console.

Livelli e trappole estremamente geniali

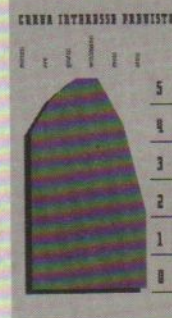
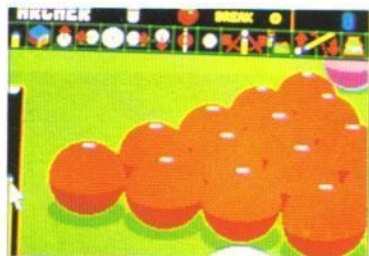
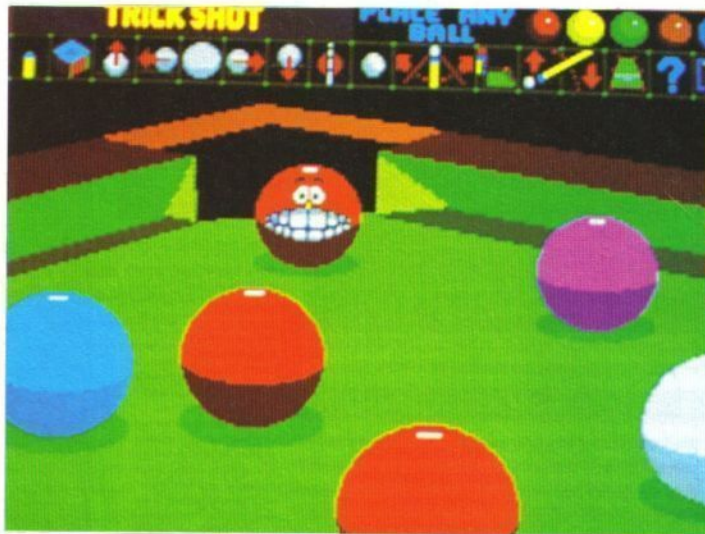
Forse troppo difficile per i giocatori alle prime armi

900 AMIGA

G	QI	A	FK
9	5	7	9

In un primo momento sarete attratti dalla grafica colorata e vivace ma poi invece verrete "incatenati" al gioco dal suo carattere terribilmente coinvolgente, che non si esaurisce in un breve spazio di tempo. Non vi stancherete subito, perciò, a meno che non siate uno di quei giocatori codardi che si stufano dopo un paio di Game over e che non si prendono la briga di andare avanti. Starci dietro è il solo modo per venirne a capo, perché alcune sezioni devono essere provate moltissime volte, procedendo a piccoli passi fino al completamento definitivo dell'intera sequenza. Mentre muoversi in un territorio noto dopo un po' diventa un fatto naturale, l'ingresso in una nuova sezione a voi sconosciuta si rivela piuttosto destabilizzante. Poiché non si conoscono tutti i pericoli che si possono incontrare, può succedere infatti che a tratti la situazione diventi un po' tesa - soprattutto se il temuto Game Over dista solo una vita. A prima vista le cose sembrano abbastanza facili tanto che sembra impossibile compiere errori fatali, presto però vi accorgerete che la maggior parte delle morti sono dovute a errori del giocatore e non al programma. Quando avrete capito questa cosa, all'irritazione si sostituirà un coinvolgimento totale e costante: un coinvolgimento che, ve lo garantiamo, durerà a lungo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Strategia
Casa Virgin Games
Sviluppatore PSI Software
Prezzo L59900

(Riquadro in basso a destra). Se si vogliono impressionare gli amici o solo fare un po' di pratica il Trick Shot Editor è quello che ci vuole. Qui è possibile costruire qualsiasi colpo piazzando le biglie ovunque. Gli schemi possono essere salvati su disco così da poter rivivere quei gloriosi momenti.

(Riquadro in alto a destra). Due spaccate non potranno mai essere uguali perché le palle rosse sono millimetricamente sistemate in maniera diversa ogni volta - come mostra questo primo piano. Così, come nella realtà, non si può mai sapere come andrà una partita finché non l'avete giocata.

K gioco K

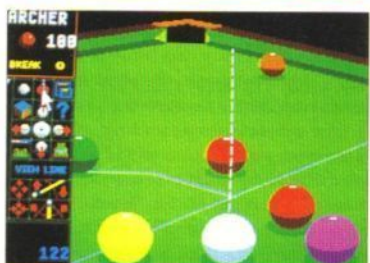
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND

Tutta la redazione è nel... pallino grazie alla VIRGIN e ad Archer Maclean

Archer Maclean ci ha abituati da tempo a programmi di alta qualità, quindi l'ultimo gioco del veterano non dovrebbe sorprenderci più di tanto. Dalle indicibili violenze dell'ottimo *Dropzone*, di *International Karate* e del suo ancor più duro seguito *IK Plus* alla pacifica atmosfera della sala da biliardo e del tappeto verde? Una mossa imprevedibile ma il risultato finale è tuttavia vincente e, al momento, il miglior gioco di Archer.

I giochi "biliardeschi" sono nati quando la gente è stata in grado di programmare - qualche cerchio colorato, un paio di algoritmi per il calcolo dell'angolo di rimbalzo e il gioco è fatto. Anche l'idea di dotare il gioco di una terza dimensione non è nuova grazie a *3D Pool* di Nick Pelling uscito due anni fa. Ma l'elemento vitale che mancava in tutti questi sforzi passati era, comunque, una parvenza di realismo. Nessun gioco infatti aveva mai ricreato fedelmente l'atmosfera di una partita a snooker. Almeno finora.

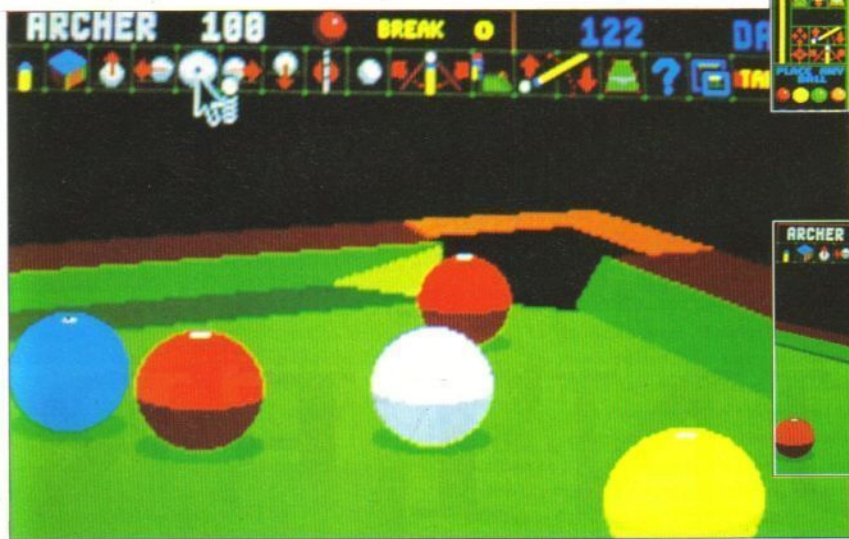
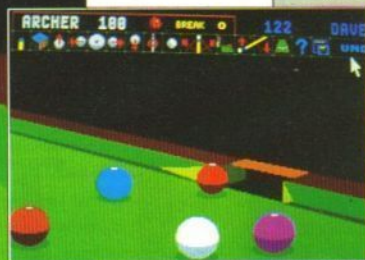
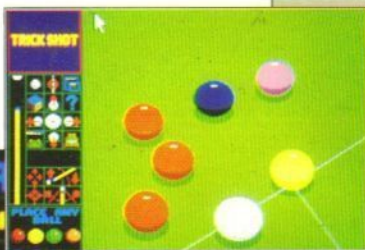
Jimmy White's Whirlwind Snooker utilizza un approccio simile a *3D Pool* - l'idea è che il giocatore vede il gioco sullo schermo dallo stesso angolo da cui vedrebbe il gioco reale, perciò i colpi sono realmente allineati con il pallino piuttosto che "galleggiare" sul tavolo da gioco come se il giocatore stesse provando un'esperienza extracorporea... Il tavolo può essere ruotato secondo vari assi e può essere guardato da una distanza variabile così da poter vedere cosa sta succedendo da quasi ogni angolo possibile - l'equivalente computerizzato di camminare attorno al tavolo e abbassarsi per avere un'idea migliore degli angoli e delle distanze prima di tirare.

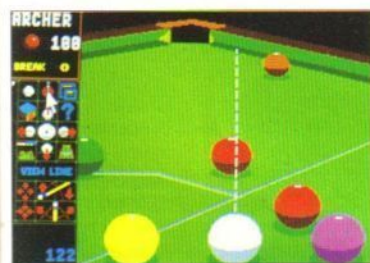
La difficoltà maggiore in questo tipo di giochi è sempre stata simulare il movimento della palla accuratamente così che si comporti come dovrebbe senza avere palle che schizzano via con angoli impossibili o che improvvisamente perdono velocità per nessuna ragione apparente. In *JWWS* ogni cosa è perfetta e coloro che giocano a snooker (o in generale a biliardo) regolarmente saranno davvero impressionati nel vedere sullo schermo gli stessi errori commessi sul tavolo. Come nel gioco reale i principianti saranno vittima di errori clamorosi fino a che non impareranno con quanta forza colpire la palla per darle la giusta angolazione ma una volta capite le tecniche fondamentali non c'è nulla di più gratificante (ed emozionante) che infilare un tiro dopo l'altro.

(Sopra). Una speciale linea di mira computerizzata è sempre disponibile e si rivela spesso di grande utilità nei tiri lunghi o complessi - i migliori preferiranno non usarla comunque. Nella sua forma più avanzata la linea mostra anche il rimbalzo della biglia - particolarmente utile nelle situazioni più difficili.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

(Riquadro destro). Se la biglia deve compiere una traiettoria curva in poco spazio (ad esempio per aggirare una biglia che copre il bersaglio) si usa un tiro Massay. Per chi non lo sapesse si tratta di quel tiro in cui la stecca è alzata quasi verticalmente e la biglia viene colpita con un angolo acuto. In *JWWS* questo colpo è ricreato accuratamente perciò più la stecca è verticale più la traiettoria sarà curva. Avvertimento: questo tiro è solo per i professionisti.

(Riquadro in basso). Durante un tiro si possono utilizzare delle "telecamere" speciali per seguire meglio l'azione sul tavolo da gioco. Il pallino, la biglia da colpire o entrambe possono essere selezionate e seguite in modo che nulla sfugga alla vista. Questa opzione è molto utile per impressionare gli avversari - dobbiamo ancora trovare qualcuno che non sia stato ipnotizzato dai tiri della squadra della redazione.

(Foto grande sopra). Il sistema di controllo a icone di *JWWS* è stato studiato molto bene - il pannello di controllo può essere visualizzato in due modi differenti così da non disturbare mai l'azione. Parabole, effetti e potenza del colpo sono tutti a portata di mouse e in poco tempo ci si trova a tirare istintivamente senza doverci pensare troppo. Dieci e lode per l'implementazione quindi, perché meno tempo si deve sprecare per utilizzare fastidiose icone più materia grigia si può utilizzare per il colpo.

SNOOKER

(Sopra). Sono disponibili varie inquadrature dall'alto che danno una più completa visione del tavolo. Non è però consigliabile usarle durante il tiro perché gli angoli sono difficili da giudicare ma sono spesso utili per vedere, ad esempio, quanto dista la palla da colpire dalla buca per farsi un'idea della potenza richiesta.

(Sotto). Ricordate sempre di usare il gessetto prima di ogni tiro. Si può fare con un semplice click del mouse ma come nella realtà è molto facile scordarsene, e giocare con una stecca "secca" può portare a ignobili "lisci" e tiri da circo.

L'opzione a due giocatori è ovviamente la più divertente ma si può comunque contare su una vasta gamma di giocatori controllati dal computer per il gioco in solitario. Abbiamo Tom (facile), Dick (buono), Harry (più coriaceo) e Jimmy (White, il campione). Progredendo è possibile affinare il proprio gioco incorporando tattiche più sofisticate come il gioco posizionale (nei livelli più difficili è una necessità). Parabole, avvitamenti ed effetti sono tutti possibili e vitali per rendere la vita difficile all'avversario.

Il risultato finale di un tentativo così realistico e completo è senza dubbio la simulazione sportiva più autentica e giocabile mai apparsa su computer. Sembra proprio reale ed è virtualmente impossibile trovare qualcosa che si possa fare su un tavolo che non può essere ripetuto nel gioco (a parte strappare il tappeto). La sola mancanza sembrerebbe essere l'assenza dei tiri d'attesa - non importa quanto sia posizionata abilmente la palla, è sempre raggiungibile da un tiro. A parte questo piccolo difetto *Jimmy White's Whirlwind Snooker* è la migliore simulazione in commercio e, a meno che qualche genio trovi il modo di proiettare su computer un'immagine olografica di un tavolo da biliardo nella vostra stanza, resterà tale per parecchio tempo.

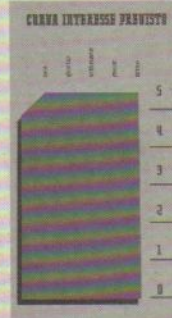
K VOTO

Grafica 3D ultra veloce.
Stupenda presentazione.
Manuale in italiano con tutte le regole.
Sensazione di avere la stecca in mano

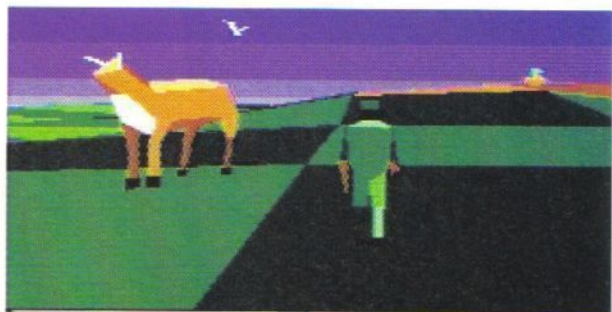
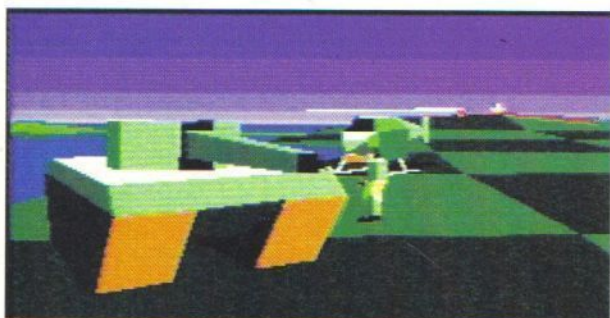
A qualcuno potrebbe non piacere uno sport tipico dei pub britannici.

Il fatto che tutti in redazione abbiano combattuto per giocare a JWWS testimonia il suo fascino fenomenale e siccome possiede tutte le qualità del gioco reale (è anche sostanzialmente più economico e occupa meno spazio) è difficile che perda il suo richiamo se non dopo molto tempo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Azione & strategia
Casa Activision
Sviluppatore Paul Holmes
Prezzo £ 49900

HUNTER

Rambo assalta i monitor con il chiaro intento di fare piazza pulita della concorrenza. Chi credeva che nessuno sarebbe riuscito a superare Midwinter rimarrà deluso da questa avventura dell'Activision.

I corpi speciali hanno dimostrato di essere il punto di forza degli eserciti moderni. Sono uomini (e donne...) addestrati per compiere missioni difficilissime, in condizioni climatiche avverse, in grado di guidare qualsiasi mezzo terrestre e navale, e che sanno utilizzare efficacemente la maggior parte delle armi. Questi eserciti di un solo uomo sono capaci di entrare nel territorio nemico, distruggere un obiettivo difeso da decine di soldati e mezzi, e tornare alla base senza un graffio, riuscendo là dove sarebbe sicuramente fallito un attacco convenzionale e che sarebbe costato - in termini di vite umane - molto più caro.

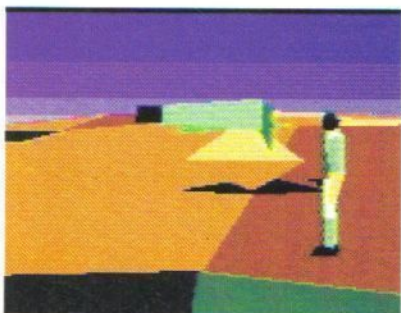
Hunter vi offre la possibilità di entrare nei panni, e nell'uniforme, di uno di questi commando, pronto a lanciarsi in missioni incredibili e a tornare in tempo per il té delle cinque.

La visione del mondo di *Hunter* è divisa in due sezioni: quella più in basso è occupata dallo schermo di controllo, che fornisce indicazioni sul vostro stato di salute, l'arma che avete tra le mani, il livello del carburante del mezzo che state utilizzando, l'inventario degli oggetti in vostro possesso, con chi potete scambiare oggetti oppure conversare con le altre persone del mondo in 3D e infine salvare la partita.

Attraverso la sezione superiore, che occupa due terzi dello schermo, potete ammirare il mondo in cui dovete mettere alla prova il vostro sangue freddo, che è interamente disegnato con poligoni tridimensionali pieni. In primo piano vedete il vostro alter ego in uniforme verde, che passeggia per lo schermo, cercando di raggiungere l'obiettivo assegnatogli. Per riuscire nel suo scopo ha a disposizione una gamma molto vasta di mezzi e di armi. Infatti anche se il nostro eroe può camminare o nuotare, e quindi è in grado di attraversare tutto il territorio di questo mondo in 3D, è meglio cercare subito un mezzo di trasporto più efficiente e più veloce delle "cavallo di San Francesco", perché le missioni devono essere terminate entro un certo limite di tempo. I mezzi esistenti nell'universo di *Hunter* vanno dalla bicicletta, maneggevole e senza problemi di carburante, all'auto, veloce ma vulnerabile, ai più massicci autoblindi e carri armati, in grado di sopportare più danni e, soprattutto, di infliggerne di considerevoli grazie ai cannoni da 80 mm. Per attraversare il mare o i laghi, il nostro eroe può salire su un windsurf (!), su una motovedetta armata di lanciarazzi, o addirittura su una nave vera e propria. In più, con un po' di fortuna, può trovare un elicottero, il miglior mezzo per superare sia gli ostacoli terrestri che quelli marittimi. È solo un po' difficile da pilotare...

Per quanto riguarda l'equipaggiamento, esiste una serie di oggetti che possono rendere la vita molto più facile al nostro eroe al silicio: la mappa e il log-book gli permettono di orientarsi e di trovare gli obiettivi; il radar gli mostra quello che lo aspetta nelle immediate vicinanze, con i MISSL può sapere dove si trovano le costruzioni e i mezzi più vicini; vestendo l'uniforme dei nemici può vagare tranquillamente per il territorio avversario, mentre il paracadute e il kit di pronto soccor-

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

so possono salvarlo in situazioni un po' spinose. Inoltre può fare affidamento su moltissime armi, dalla rivoltella, al bazooka, potendo perfino utilizzare un lanciarazzi portatile. Attenzione a come utilizzare queste armi, perché potreste distruggere una casa con un solo colpo di bazooka!

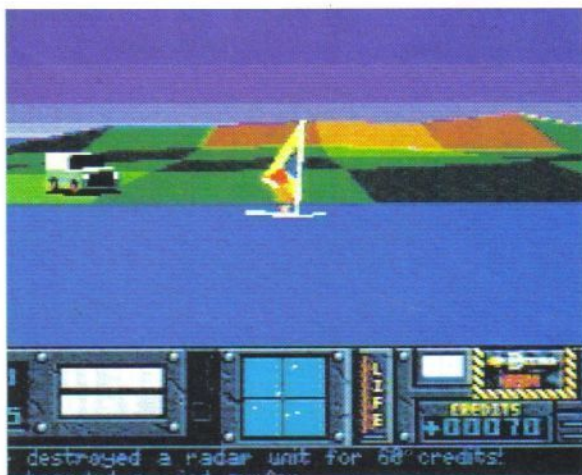
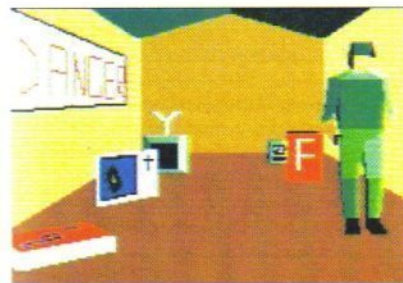
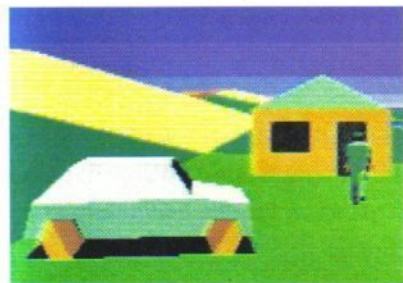
Il paesaggio in 3D non è affatto spoglio, anzi! Le isole dell'arcipelago di *Hunter* sono costellate di abitazioni, tende, hangar, postazioni radar, batterie di missili e sono difese da guardie avversarie molto agguerrite. Il nostro "Cacciatore" può anchè entrare nelle costruzioni, dove spesso può trovare civili o alleati che possono dargli una mano. Oggetti molto utili come taniche di benzina o munizioni, o semplicemente qualche guaio, come una guardia nemica. Oltre ai mezzi sopracitati che aspettano pacificamente un pilota, troverete anche una varietà incredibile di fauna locale, che fugge quando vi avvicinate ma che, a detta dei civili del posto, può rivelarsi un'ottima fonte di cibo, come mucche, tori che vi caricano, oche e albatros che vi sorvolano, e perfino qualche fiore!

VERSIONE AMIGA

La grafica scorre fluidissima sullo schermo del vostro 16-bit, ma per questo non è priva di particolari: non correrete il rischio di confondere una mucca con un elicottero! Una musichetta di atmosfera vi accompagna nelle missioni, ma darete più attenzione alle frequenti esplosioni... Non è difficile finire le missioni di per sé, ma il limite di tempo sembra a volte un po' troppo rigido.

Dall'elicotteri si può essere paracadutati in qualsiasi momento e in qualsiamo luogo.

Appena sceso dal veicolo si entra nel caseggiato alla ricerca di nuove armi.

Non si tratta di un pic-nic. Tra i mezzi di trasporto c'è anche il windsurf. Non avrete bisogno di carburante ma ci deve essere vento.

Mostra le costruzioni presenti sul territorio

In questo modo vedrete tutti i veicoli.

Indica le strutture non abitate

Mostra tutte le armi a terra da batterie anti aerei alle rampe di lancio per i missili

Tutti gli umani sono indicati sulla mappa

K VOTO

Grafica affascinante e scorrimento veloce
Atmosfera adeguata e coinvolgente
Ottima sensazione di interagire con l'ambiente esterno

Alcune missioni sono rese eccessivamente difficili dal tempo limite

905 AMIGA

G	QI	A	FK
8	7	8	8

Entrerete subito nel mondo in 3D di *Hunter*, ma uscirne sarà molto più difficile! L'incredibile varietà di missioni, unita alla possibilità di salvare il proprio alter ego guerrafondaio, vi terranno attaccati al monitor per un bel pezzo. Anche quando avrete completato le missioni, vorrete rigiocarci, anche se non sarà più la stessa cosa.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Adventure investigativo
Casa US Gold
Sviluppatore Delphine
Price L59900

Una delle prime traccie che Raoul trova nel corso della sua indagine.

(a destra) Quali sono i legame tra Suzanne e il prete?

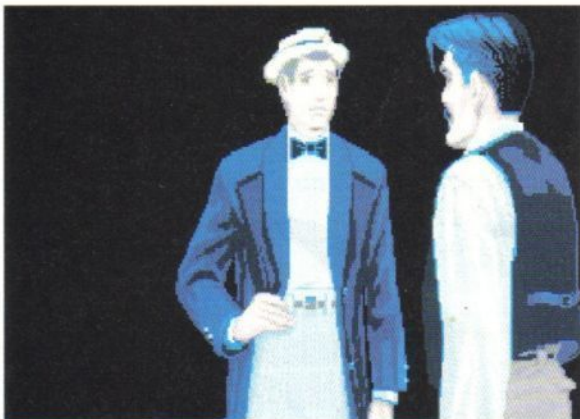
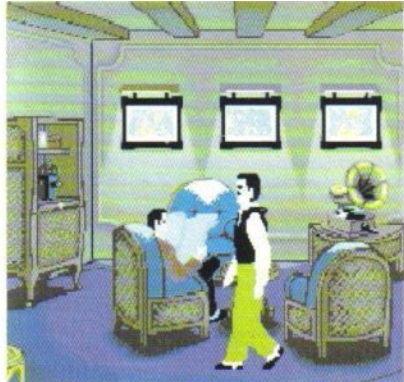
CRUISE FOR A CORPSE

L'ultimo film, ehm, gioco della DELPHINE SOFTWARE

Dopo un'avventura dalla trama fantascientifica come *Future Wars* e dopo aver vestito i panni di un agente segreto in *Operation Stealth*, ora la Delphine si imbarca in un giallo degno di Agatha Christie

Il progredire del gioco viene scandito da un orologio. Quando trovate una nuova prova, il tempo avanza di 10 minuti.

Voi, d'altra parte, non contenti di aver salvato il mondo intero e di aver ritrovato il gioiello tecnologico degli States, ora dovrete anche scoprire il misterioso assassino dell'armatore Niklos Karaboudjan. Infatti, se all'inizio sembrava una crociera tranquilla e rilassata, proprio quella che desideravate dopo l'ultimo caso, vi siete subito resi conto che non sarà poi tanto rilassante passeggiare per i tre ponti dello yacht alla ricerca dello spietato killer che prima ha eliminato il vostro ospite, ha tramortito voi e il fedele maggiordomo di Karaboudjan, e poi si è dileguato...

Dopo un'introduzione in perfetto stile Hollywoodiano, con tanto di passerotti che svolazzano per lo schermo e foglie che cadono dagli alberi, vi ritroverete a bordo del panfilo del ricchissimo Niklos Karaboudjan, con un cadavere, un omicida da trovare, un bel po' di sospetti e una maledetta porta sprangata. Il controllo sul vostro personaggio, Raoul Dusenter, è simile a quello delle

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

precedenti avventure della Delphine: infatti con il mouse potete spostare il personaggio per lo schermo, e con i due pulsanti far apparire il menu dei comandi. A differenza delle altre due "puntate", il menu è molto più flessibile, e in base all'oggetto che state utilizzando, avrete a disposizione diversi comandi: ad esempio raccogliendo un foglio di carta accartocciato potrete "srotolarlo", mentre si potrà "aprire" un cassetto , e potrete "forzare" delle assi. Inoltre non riceverete mai l'odiata risposta "Non capisco" o simili, perché se per esempio decidete di aprire un muro o di fare qualsiasi altra azione illogica, Raoul ve lo farà notare, con una punta di umorismo, come se stesse parlando a se stesso come faceva Ellery Queen (ve lo ricordate?).

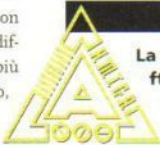
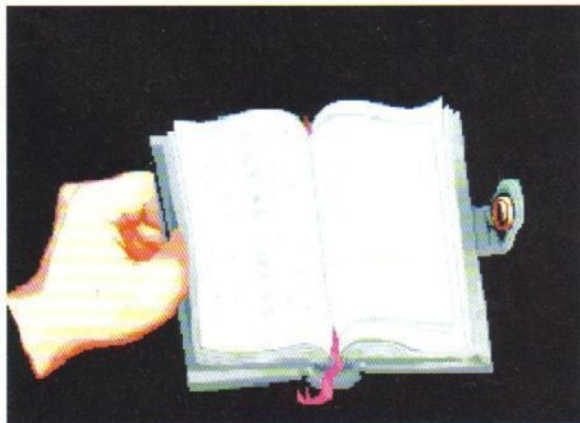
Ma la vera novità è la grafica: se in *Operation Stealth* era colorata e funzionale, in *Cruise for a Corpse* vi sembrerà davvero di assistere a un film, grazie al sistema sviluppato dalla Delphine, chiamato Cinématique, che ha subito netti miglioramenti rispetto ai primi episodi.

I fondali sono in 32 colori (almeno nella versione Amiga) e sono disegnati stupendamente in prospettiva e con una attenzione maniacale ai particolari, come assi di legno non perfettamente allineate, macchie sui tavolini, rubinetti e WC funzionanti, ecc, tanto da sembrare dei quadri interattivi. Ma non è tutto: il personaggio principale è disegnato con dei poligoni! Anche se non ci crederete, è disegnato con un numero così alto di poligoni tanto da sembrare uno sprite, ed è in grado di compiere moltissime azioni, come camminare, chinarsi per esaminare un oggetto a terra, aprire un cassetto o una porta, sedersi, sempre rispettando la prospettiva, diventando cioè più grande mentre si avvicina a voi e più piccolo quando si allontana.

Trattandosi di un'avventura "gialla", le conversazioni con gli altri personaggi che sono a bordo dello yacht Karaboudjan III assumono un ruolo importantissimo: quando il nostro investigatore dialoga con un'altra persona, vengono visualizzati i loro volti, che riescono a esprimere molto efficacemente gli stati d'animo dei personaggi. Le domande possono riguardare persone o oggetti che sono stati trovati nelle indagini e, come nella realtà, un po' di insistenza può essere utile!

Ricordatevi di guardare ovunque per trovare nuovi indizi e altre prove. Anche un libro di preghiere può nasconder il più losco degli intrighi.

(a sinistra) Parlando con i membri dell'equipaggio, l'interrogatorio non viene visualizzato come avviene nel caso dei sospetti (in alto).

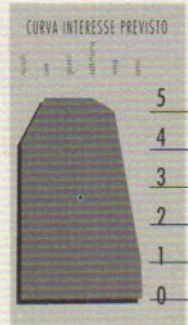
VERSIONE AMIGA

La grafica è davvero sorprendente: la Delphine Software sta cercando di far concorrenza alla Cinemaware? Vi accorgerete che il personaggio è disegnato con poligoni solo quando vi si "avvicina" per uscire dallo schermo, e i fondali sono semplicemente stupendi. Il sonoro accompagna la vostra avventura con diverse musichette ognuna propria di una sezione della nave.

K VOTO

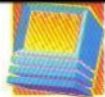
Tensione e atmosfera azzeccatissimi
Grafica sorprendete e molto curata
Adeguata interazione con i personaggi e un'eccellente sfida
I testi in italiano evitano problemi di traduzione

Come tutti i giochi di questo tipo, dura il tempo di finirlo

925 AMIGA

G		QI	A
9	8	8	9

Cruise for a Corpse **è un'avventura stupenda, che aggiunge una dimensione maggiore di quelle prodotte fin'ora. Indagherete ed esplorerete per un bel pezzo, cercando per più di una notte gli indizi necessari per arrivare all'omicida. Quando l'avrete finito non lo tirerete più fuori dalla confezione, se non per far vedere un bel film ai vostri amici...**

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere: Strategia
Casa: Virgin Games
Sviluppatore: PSI Software
Prezzo: n.c.

FLOOR 13

O gni governo ha i suoi segreti da nascondere - un fatto che negli ultimi trent'anni ha dato onestamente da vivere a un'intera generazione di romanzieri, da John Le Carre a Tom Clancy. Ma mentre tutti sappiamo delle nefandezze perpetrate dalla polizia di qualche staterello a regime dittatoriale, nessuno si aspetterebbe di imbattersi in una forza di polizia segreta nella cara e vecchia Londra, baluardo della democrazia.

Forse si tratta solo di un eccesso di ingenuità, visto che il ruolo principale di una polizia segreta è proprio quello di rimanere segreta e, se esso viene svolto scrupolosamente, chi mai verrà a sapere della sua esistenza? L'idea che molti governi abbiano segreti di questo tipo da nascondere è emersa varie volte e in varie forme nel corso degli anni ottanta - la serie a fumetti di Alan Moore e David Lloyd *V for Vendetta* descriveva in termini cupi un'Inghilterra Neo-Nazista degli anni novanta, mentre il cineasta inglese Ken Loach ha gettato sul soggetto una luce controversa con il suo film L'Agenda Nascosta uscito l'anno scorso.

Ora abbiamo un gioco che, iniziando con il porsi la tradizionale domanda "cosa sarebbe accaduto se..." nel modo più diretto possibile, non ha mancato di suscitare nuove controversie. Pare che la Virgin abbia volontariamente abbandonato i binari ludici tradizionali per attrarre l'attenzione di persone normalmente estranee al panorama del divertimento elettronico, e per farlo ha contattato esponenti di primo piano dal mondo economico, giornalistico e politico inglese perché contribuissero allo sviluppo della trama del gioco.

Nonostante molti di questi personaggi si siano rifiutati di collaborare, la grancassa sollevata da questa operazione è stata sufficiente perché del gioco si parlasse sul *Times* e su *The Guardian*, e alla Virgin arrivassero diverse telefonate da parte del Ministero dell'Agricoltura. Non c'è dubbio che quando *Floor 13* giungerà nei negozi, solleverà ben altra polvere che quella degli scaffali. Non male per un gioco che vanta la trama più politico-paranoica che sia mai stata realizzata.

Ambientato nella Londra dei nostri giorni, *Floor 13* racconta di un dipartimento governativo segreto che ha sede, come potete immaginare, al tredicesimo piano di una cupa torre nella zona dei docks. È un'agenzia senza nome la cui esistenza è ignota perfino ai servizi segreti dell'esercito, della polizia e del governo - e che risponde delle sue azioni solo al primo ministro in persona. Formalmente, in intenti e propositi, l'agenzia non esiste - ma il suo potere e le sua influenza superano in dimensioni quelli di qualsiasi organo ufficiale. Il suo scopo? Provvedere un cuscinetto di sicurezza politica a un governo sempre più antidemocratico e megalomane evitando scandali, trattando con gli elementi indesiderati, controllando gli elementi "sovversivi" e, in generale, facendo sparire qualunque cosa che potrebbe avere un effetto negativo sull'immagine pubblica del governo.

Grazie alla sua non ufficialità, questo dipartimento non è limitato dalle normali leggi, e quindi gli strumenti a sua disposizione sono spaventosi: tortura, omicidio, corruzione, invasione della vita privata... quando si tratta della difesa del Reame, non ci sono limitazioni. Con armi di questo tipo a propria disposizione non dovrebbe essere difficile svolgere il proprio compito. I problemi sorgono nel momento in cui ci si rende conto che la campagna di difesa deve essere condotta senza che nessuno sospetti l'esistenza di una mente occulta dietro avvenimenti apparentemente normali.

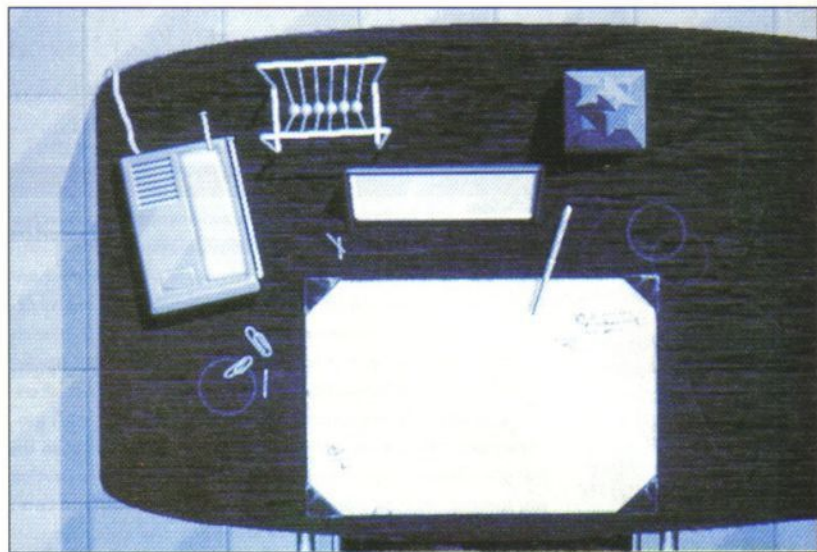
La sequenza introduttiva riesce bene nei suoi due obiettivi: preparare il giocatore al gioco e chiarire senza ombra di dubbio a quali estremi il dipartimento fantasma è disposto a giungere pur di perseguire i propri fini. Il Direttore Generale è stato giudicato inefficiente nel suo lavoro,

Il Primo Ministro reagisce rapidamente alle vostre azioni, siano esse buone o cattive. Se la stampa inizia a porsi troppe domande o se non riuscite a evitare uno scandalo, potreste ritrovarvi sul girarrosto. Un buon lavoro, al contrario, potrebbe farvi ottenere maggiori fondi per il vostro dipartimento e quindi maggiori risorse con le quali operare.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

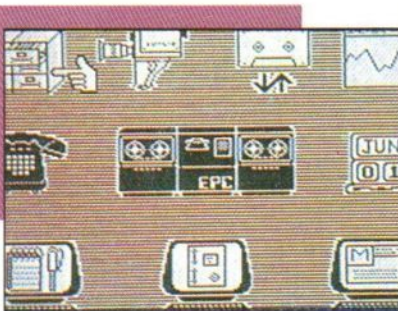
http://speccy.altervista.org/

In termini di coinvolgimento e interesse, questo titolo è quanto fin'ora si sia più avvicinato a un romanzo thriller interattivo.

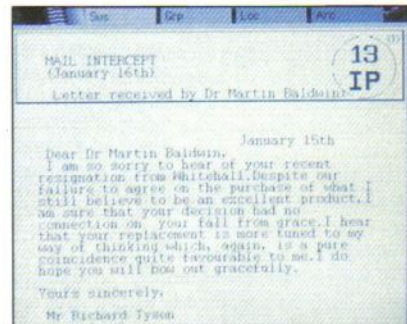
Due modelli sono disponibili per il vostro ufficio: i tradizionalisti possono optare per pareti rivestite in legno e scrivania in noce mentre i più progressisti hanno a disposizione mobili in formica e oggetti decorativi di arte moderna.

e coinvolto in un licenziamento che ha avuto come protagonisti una finestra, un volo di oltre cento metri e un duro marciapiede di cemento. Il giocatore viene incaricato di sostituirlo a capo del dipartimento. Una volta completata la cerimonia di insediamento, al giocatore viene spiegato da un Primo Ministro insoddisfatto che se dovesse egli (o ella) dimostrarsi deludente quanto il suo predecessore, il marciapiede di cemento è sempre al suo posto.

Nel ruolo di Direttore Generale, uno degli obiettivi primari del giocatore è quello di avere sempre le mani pulite, perciò l'intera campagna è condotta dall'ufficio del tredicesimo piano; fondamentale diventa leggere i rapporti compilati dall'ufficio informazioni e inviare ordini ai capi dei vari sotto-dipartimenti, attuali responsabili delle operazioni poco pulite. Probabilmente si tratta di uno dei giochi più sedentari degli ultimi anni, considerando che si svolge unicamente dietro a una scrivania e le uniche variazioni in quello che appare sullo schermo sono i titoli dei giornali e gli aggiornamenti sulla situazione mostrati costantemente. Ma nonostante l'ambiente cambi raramente, il ritmo di gioco e la complessità della trama assicurano che difficilmente il giocatore avrà tempo per annoiarsi. In termini di coinvolgimento e interesse, questo titolo è quanto fin'ora si sia più avvicinato a un romanzo thriller interattivo.

La trama è guidata dal dipanarsi di centinaia di vicende indipendenti che hanno inizio a intervalli regolari e spesso si sovrappongono dando l'impressione di trovarsi di fronte a una realtà complessa e mutevole. Gli episodi variano notevolmente in stile e contenuto, riguardando importanti ministri impegnati in affari poco puliti, spionaggio industriale, tradimenti e perfino assalti terroristici a VIP di primaria importanza. Ma l'intera storia che ha dato origine a ogni vicenda non emerge mai. Alla luce vengono sempre solo frammenti di informazioni e mezze verità. È necessario mettere insieme fatti apparentemente slega-

confronta & contrasta

***Floor 13* è un programma così innovativo nel suo approccio al mondo dei giochi di strategia che per trovare un titolo che possa essergli paragonato occorre tornare indietro nel tempo fino al 1985. Era l'epoca di *Fourth Protocol*, il classico a 8-bit della Century Hutchinson basato sul bestseller di Frederick Forsyth. Nonostante il gioco fosse diviso in varie sezioni, alcune delle quali arcade, il suo nucleo era costituito dalla sezione *Documenti Nato*, notevolmente simile nella sua struttura a *Floor 13*. Operativi venivano assegnati alla sorveglianza di sospetti, relazioni del servizio segreto giungevano sulla scrivania a intervalli regolari e c'erano scandali politici da tamponare... Il gioco restituiva splendidamente l'atmosfera del romanzo, e questo sottolinea maggiormente i meriti di *Floor 13* nell'emulare l'intrigo e la frenesia dei thriller moderni. Ma mentre *The Fourth Protocol* era un gioco limitato dal suo unico obiettivo finale, Eastman ha giustamente intuito che le dimensioni di *Floor 13* dovessero essere illimitate mantenendo l'obiettivo finale a distanza costante dai progressi dei giocatori.**

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ti tra loro e allocare risorse ai dipartimenti corretti se si vuole ricomporre l'intero puzzle e scoprire la verità.

Nonostante gli ordini inviati possono riguardare qualunque persona o avvenimento e in qualsiasi momento, è meglio attendere che le cose diventino un po' più chiare prima di mettere in moto i propri uomini. Agire in modo avventato significa compromettere la sicurezza del dipartimento. Quando l'intera vicenda inizia ad apparire nelle sue vere forme, la necessità di giudicare prende il posto della necessità di dedurre e il giocatore deve decidere come affrontare quella particolare situazione - senza dimenticare la necessità di non esporre il dipartimento. È vitale che il giocatore non si faccia coinvolgere eccessivamente dai poteri a sua disposizione - la stampa potrebbe cominciare ad agitarsi, per esempio, se una persona in passato nota per la sua posizione antigovernativa venisse scoperta con una pallottola in testa, i dubbi suscitati da questo avvenimento potrebbero essere più pericolosi dello scandalo appena evitato.

Come il giocatore interpreta le informazioni raccolte e come decide di agire in conseguenza alle sue deduzioni è l'asse portante di *Floor 13*. Buon senso e discrezioni sono le chiavi del successo, insieme alla capacità di perseguire fino in fondo i nostri obiettivi, senza compromessi. Proteggere il governo da situazioni imbarazzanti è la nostra sola missione, ed esagerare, sia in purezza e onestà, sia in brutale sadismo, avrà solo effetti negativi. Se uno scandalo diviene pubblico il governo ne risentirà nelle successive elezioni, mentre riuscire a mostrare una facciata linda e profumata avrà un effetto estremamente positivo quando il popolo andrà alle urne. Naturalmente nel duro mondo della politica non fa mai male danneggiare un po' l'opposizione attraverso un corretto uso delle tecniche di disinformazione.

La necessità di mantenere un buon livello di popolarità garantisce al giocatore una serie continua di obiettivi. Il PM esige che le proiezioni sul livello di popolarità effettuate circa ogni mese siano entro parametri minimi prefissati. Fallire in questo senso significa essere cacciati dall'incarico con un calcio nel sedere (un calcio fuori dalla finestra, ad essere precisi...). Essendo il partito attualmente al potere, il governo ha il privilegio di trovarsi leggermente davanti all'opposizione nel giudizio dell'opinione pubblica, quindi il primo obiettivo del giocatore è quello di evitare forti cali di popolarità piuttosto che imbarcarsi in complessi piani tesi a minare la credibilità dell'opposizione o a lanciare la popolarità del governo verso livelli stellari. Una tattica di questo genere avrà l'unico effetto di portare troppo alla luce l'attività del dipartimento e quindi di danneggiare l'intera struttura governativa.

Con l'uso di una semplice formula matematica l'importanza di ogni scandalo o incidente diplomatico è direttamente proporzionale al danno politico che esso causa - relazione perfettamente logica. Per aiutare il giocatore nell'interpretazione delle informazioni e dei sondaggi di popolarità, la maggior parte delle relazioni su un dato scandalo è accompagnata da una valutazione su quanto influirà il detto avvenimento (in bene o in male) sull'attuale immagine pubblica del governo. Questo giudizio è uno strumento importantissimo quando si tratta di prendere una decisione, soprattutto se la situazione attualmente nelle mani del giocatore è complicata (come avviene di solito) da altri casi che si stanno svolgendo nello stesso momento), e diventa vitale decidere dove è meglio allocare le proprie risorse.

L'elemento probabilmente più sinistro di *Floor 13*, e la ragione per cui si sta attirando tante ire in Inghilterra, è che mentre esso offre una visione del mondo terrificante e paranoica alla *1984*, l'ambientazione è assolutamente comune e verosimile. Non si parla nel programma di una società fantastica o futuristica - il mondo presentato è il nostro, e ai nostri giorni. Mentre sarebbe intollerabilmente ruffiano affermare che la trama "è tratta dai titoli dei giornali di domani", l'autore del gioco David Eastman (*Conflict*) ha eseguito un lavoro notevole nel rielaborare alcuni recenti avvenimenti politici così che potessero essere inseriti nella trama - e in effetti è piuttosto inquietante riflettere su quanto verosimile potrebbe essere lo scenario presentato. Lo splendido trattamento del soggetto affrontato ci fa domandare perché il mondo politico - con le sue lotte, i suoi tradimenti e le sue coltellate nella schiena - non sia mai stato affrontato prima d'ora in un gioco di strategia. È la sua verosimiglianza che dona a questo titolo molto del suo fascino e della sua atmosfera - c'è qualcosa di innegabilmente coinvolgente nel giocare in un'ambientazione così vicina alla nostra realtà rispetto a giochi di strategia che, pur nella loro bellezza, presentano mondi fantastici o futuribili.

Sarebbe certamente controproducente ambientare ogni gioco nella nostra realtà (in fondo, un gioco vuole anche essere una finestra di fuga dalla vita di tutti i giorni), *Floor 13* rappresenta certamente un'importante innovazione in

Un file standard di un sospettato include informazioni sulla sua prominenza, importanza politica ed affiliazioni. Notate come un personaggio "favorevole al governo" possa essere comunque pericoloso se le sue idee su cosa è di beneficio ad esso fossero sbagliate.

Versione PC

L'utilizzo di grafica monocromatica ha suscitato quasi tante controversie quanto quelle causate dalla trama, nonostante le persone che hanno protestato sono probabilmente le stesse che acquistano la versione colorata dei vecchi film in bianco e nero. I toni di grigio si fondono con la musica d'atmosfera creando un'ambientazione cupa e ossessiva. Un paio di critiche: le schermate grafiche svaniscono lentamente e i giocatori più impazienti vorrebbero che il processo fosse un po' più veloce - la cosa può venire a noia durante le partite più lunghe. Inoltre, nonostante non ci siano problemi con i comandi da tastiera, una serie alternativa di icone comandate dal mouse sarebbero state le benvenute.

(In alto) La porta del DG - da qui il giocatore può accedere all'ufficio centrale, entrare in un sotto dipartimento o passare al giorno successivo per una nuova infornata di notizie e avvenimenti. (Sopra) Prima che un'ordine di Perquisizione (o di qualunque altro tipo) sia inviato occorre firmare il documento appropriato.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

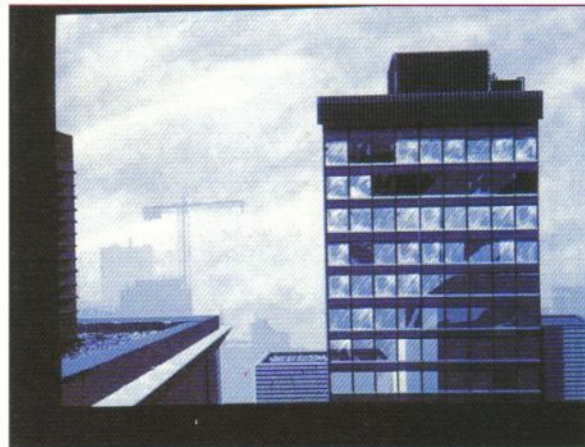
Nonostante il suo forte aspetto politico, Floor 13 *non offende nessuna organizzazione esistente. Ai partiti presentati nel gioco ci si riferisce semplicemente come "Noi" e "Loro".*

La creazione di *Floor 13* ha richiesto molto lavoro, e il risultato è un programma che offre un approccio inedito al genere dei giochi di strategia...

un genere che ha lasciato fin'ora ristagnare uno dei suoi elementi fondamentali.

Inoltre *Floor 13* pone il giocatore in panni non normalmente indossati: quelli del cattivo. Non tutte le azioni del giocatore sono necessariamente malvagie (ma alcune sono davvero deprecabili), si ha comunque la sensazione che gli obiettivi raggiunti non siano mai moralmente impeccabili - e questo garantisce una fonte di divertimento distorto che va ben oltre i primi esperimenti nella stanza degli "interrogatori".

Senza dubbio uno dei giochi di strategia più innovativi degli ultimi anni, *Floor 13* è una maratona piuttosto che una gara sui 200 metri, e il successo nel gioco richiede una mole non indifferente di lavoro cerebrale. La necessità di raccogliere informazioni e dedurre collusioni tra persone, luoghi e avvenimenti (così da svelare anche le trame più intricate) serve a rendere l'intero processo strategico più profondo e molto più coinvolgente, grazie anche ad alcuni colpi di scena tipici dei migliori romanzi di spionaggio.

Appare chiaro che la creazione di *Floor 13* ha richiesto molto lavoro, e il risultato è un programma che offre un approccio inedito al genere dei giochi di strategia, supportato da un'ambientazione che garantisce al titolo una spinta pari a quella del serbatoio dello Space Shuttle. Chiunque ha una capacità cerebrale superiore a quella necessaria per inviare impulsi nervosi al dito che preme il bottone di fuoco scoprirà un gioco coinvolgente ed estremamente divertente. Se David Eastman riuscirà a mantenere questo standard siamo sicuri che farà molta strada - sempre che il suo cadavere non venga ripescato un giorno nel Tamigi...

MISTERI EGIZI

Un'interessante aspetto della trama è che mentre il giocatore elimina un'organizzazione segreta dopo l'altra, lui stesso fa parte di una di esse. I Signori Segreti di Toth sono un bizzarro culto massonico basato su antiche filosofie egizie, e il Gran Maestro in persona appare di tanto in tanto per fornire quietamente la sua opinione. Durante il gioco si scopre che il giocatore ha come obiettivo secondario quello di avanzare nei ranghi della loggia fino a raggiungere quello di Gran Maestro. L'attuale capo della loggia si rivolge di tanto in tanto al giocatore chiedendogli di eseguire alcune missioni per lui. I successi in queste missioni hanno come ricompensa la promozione a ranghi più elevati. Alcune missioni possono avere come risultato un conflitto di interessi: ciò che va bene a Toth non va bene per il governo. È compito del giocatore decidere presso chi risiede definitivamente la sua lealtà...

920 PC

G	QI	A	FK
8	9	7	9

Lo scenario coinvolge fin dai primi momenti, ma a causa della intrinseca complessità di *Floor 13* occorre qualche tempo prima di trovarsi immersi nel gioco. È come un film del quale non si capisce subito la trama, ma tutte le sue parti vanno insieme la seconda o terza volta che si torna a vederlo. Una volta assimilata la situazione, *Floor 13* si rivelerà un programma coinvolgente ed entusiasmante come nessun gioco strategico è da anni. Quelle che iniziano proponendosi come brevi sessioni di gioco possono facilmente andare avanti per ore senza che il giocatore se ne renda conto, ed è facilissimo "assuefarsi" alle molteplici trame che si dipanano sullo schermo fino a non poterne più fare a meno. Quello che *Floor 13* in definitiva rappresenta è un gioco di strategia che sarà ancora vivo e vegeto quando tutti quei giochi basati sulla polvere da sparo avranno terminato le munizioni. Se avete la pazienza tra le vostre qualità scoprirete che il denaro speso per questo programma sarà quello meglio investito degli ultimi anni.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Gioco di Guida
Casa Gremlin Graphics
Sviluppatore Magnetic Fields
Prezzo L49900

LOTUS 2

Si può dire che certa gente non è mai contenta. Dopo avere realizzato il più bel gioco automobilistico di tutti i tempi, *Lotus Turbo Esprit Challenge*, la Magnetic Fields e la Gremlin hanno deciso di andare oltre e pubblicarne un seguito a breve distanza. Il risultato. Un successo certo ma non completo.

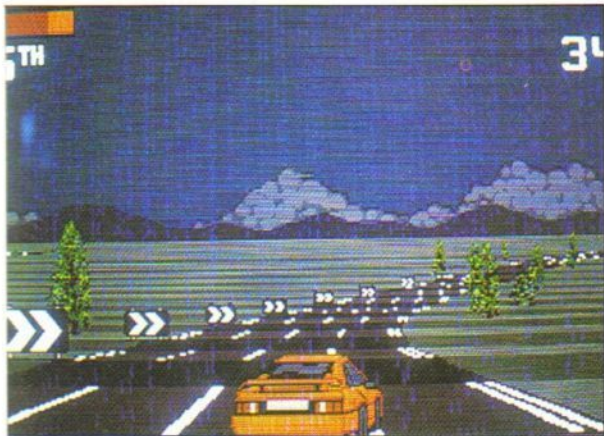
(Alto) Sulla griglia di partenza. Il numero di concorrenti è notevole, ma presto molti di loro saranno solo un ricordo.
(Sopra) La grafica è più veloce e colorata dell'originale.

Certo perché *Lotus 2* mostra notevoli miglioramenti rispetto all'originale sotto un gran numero di aspetti tecnici, ma non completo perché nonostante il gioco funzioni bene quanto il suo predecessore, l'impegno e le gratificazioni offerti al giocatore sono differenti. Come risultato, nel confronto *Lotus 2* perde qualcosa.

Né accurati simulatori a poligoni, né arcade dalla giocabilità immediata, i giochi della serie *Lotus* garantiscono l'eleganza dei primi e l'adrenalina dei secondi. La differenza più importante tra i due episodi è che nel secondo l'azione non si svolge più su un circuito. Al contrario, otto lunghi percorsi, ognuno completo di pericoli appropriati a esso, serpeggiano attraverso paesi immaginari. L'effetto finale è più vicino ad *Outrun* che a *Super-Sprint*.

Questo punto non dovrebbe essere sottovalutato, perché influenza moltissimo la giocabilità del programma. L'abolizione del sistema a giri di pista rende difficile giudicare la distanza tra i due concorrenti (nonostante un benintenzionato display).

Il successo di *Lotus 1* aveva due elementi chiave: Per la prima volta un gioco di corse automobilistiche a sprite convinceva il giocatore di essere in completo controllo dell'autovettura, fino a permettere notevoli miglioramenti in uno stile di guida personalizzato. Inoltre, i tempi limite di ogni circuito erano perfettamente bilanciati con il livello di difficoltà e gli ostacoli, in modo tale che anche nelle prove più facili bastavano pochi errori di guida per compromettere le possibilità di qualificazione. A quanto sembra, ripetere questi risultati non è stato possibile.

Una familiare schermata delle opzioni permette al giocatore di scegliere tra cambio manuale o automatico, come nel primo titolo. In *Lotus 2*, però ci sono alcune opportunità addizionali. Un sistema

(Sinistra) Alcune finezze grafiche in mostra. Il pendio delle colline influisce sulla velocità della vettura, mentre le curve più strette richiedono qualche frenata. La pioggia (quella che vedete è una tempesta) è così convincente che vi scoprirete a guardare fuori dalla finestra per vedere se piove veramente. Andare a sbattere contro un paracarro non rallenta la macchina come accadeva nel primo titolo. Questo rende la gara più fluida e meno frustrante.

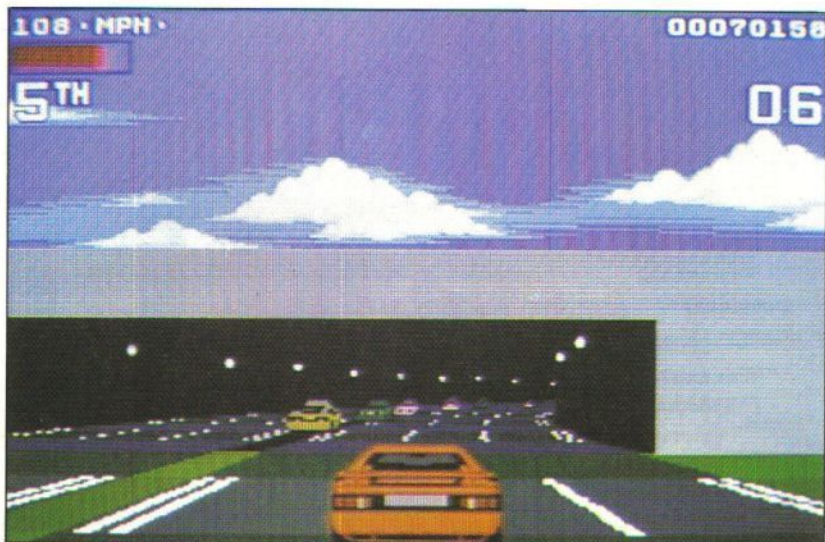
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

di parole chiave permette a un giocatore che è progredito sufficientemente nel gioco di saltare i livelli già superati.

Il conto alla rovescia "Ready - Set - Go!" dà inizio al gioco. Il rombo dei motori rasenta l'inverosimile, gli oggetti a lato della strada iniziano a muoversi verso le vetture dei giocatori e un certo numero di fatti diventano apparenti.

Innanzitutto, in un tributo entusiastico alla qualità delle vetture Lotus, al giocatore viene garantito un controllo praticamente perfetto della vettura. Solo le curve più strette possono mettere in difficoltà la macchina. Anche una curva effettuata all'ultimo momento mentre ci si trova sulla corsia esterna sarà sufficiente per riportare la vettura sulla giusta traiettoria.

Dopo alcuni secondi di corsa, la natura della gara diviene chiara. I guidatori computerizzati non appartengono più a uno standard particolarmente alto. Invece di essere rappresentati come piloti di auto rivali nella corsa verso il successo, in *Lotus 2* sembrano più essere ostacoli mobili tra le corsie e, per la maggior parte del tempo, intralciano la strada. Dal momento che non è necessario superare un certo numero di macchine per qualificarsi, ma basta completare la gara entro il tempo limite, la cosa migliore da fare è evitare le altre vetture ogni volta che appaiono.

Il sistema di punteggio piuttosto ridicolo dà un'idea delle proprie capacità. Ma come è noto a ogni bravo giocatore, non serve a nulla se non si arriva alla fine.

confronta & contrasta

Ovviamente la pietra di paragone più immediata è *Lotus 1*. Chiaramente, produrre un seguito del gioco di corse più popolare del momento è un compito non facile da eseguire - soprattutto se si considera che i fattori che avevano determinato il successo del primo titolo sono proprio quelli che vanno cambiati se si desidera produrre un nuovo programma di successo.

Il primo programma era basato su giri di pista, mentre qui abbiamo percorsi da completare una sola volta. *Lotus 2* concede molti più errori al giocatore. Nel primo gioco un singolo incidente poteva costare la gara allo sfortunato pilota. Qui sono necessari diversi errori per fallire l'appuntamento con il punto di controllo ed essere eliminati.

***Lotus 2* è tecnicamente un gioco molto più avanzato, con grafica più rapida, livelli vari e dettagliati e una migliore impressione di velocità. Non c'è dubbio che come gioco in solitario sia migliore. Ma come gioco per due giocatori *Lotus 1* è ancora imbattuto. L'opzione "link" è una novità interessante, ma alimenta solo lo spirito di competizione già presente nell'originale.**

È comunque importante ricordare che, sebbene i fasti di *Lotus 1* non siano stati eguagliati, *Lotus 2* rimane sempre un ottimo gioco.

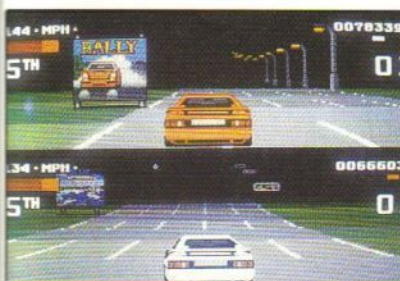
Punti di controllo appaiono a intervalli regolari, resettando il conto alla rovescia verso il "game over" situato nell'angolo in alto a destra dello schermo e aggiungendo il tempo risparmiato nella tappa appena completata a quello a disposizione per la tappa successiva.

Lotus 2 a differenza del suo predecessore perdona anche gli errori più marchiani. Finire a tutta velocità contro i paracarri e gli alberi allineati lungo il bordo della strada avrà come conseguenza una leggera diminuzione di velocità, mentre la vettura viene riposizionata automaticamente sulla pista. I giocatori che persevera-no nel divelgere alberi e nell'abbattere paracarri si troveranno alla fine fermi, ma gli altri troveranno che le routine di gestione degli scontri garantiscono una gara priva di frustrazioni.

Un uso intelligente dell'acceleratore e dell'ampiezza della strada permetteranno al giocatore di schizzare oltre le vetture avversarie o di sor-

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

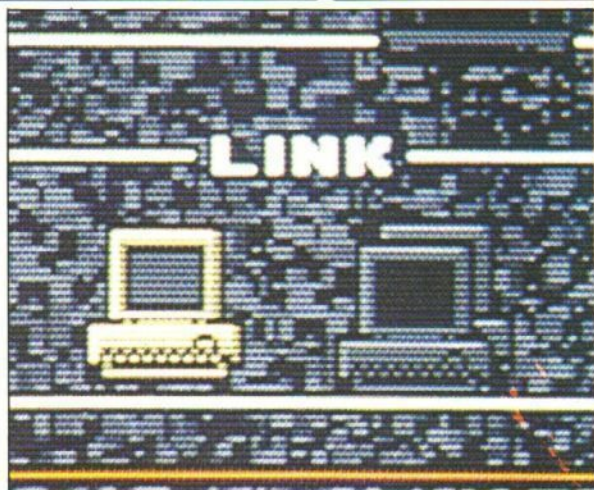
(Destra) Lotus 2 in azione. Durante la gara le condizioni atmosferiche e altre forze esterne condizionano il comportamento delle vetture. Un minuto prima il giocatore preme sull'acceleratore cercando di risparmiare vitali decimi di secondo, un minuto dopo guida cautamente la propria auto in mezzo alla nebbia su una strada serpeggiante. Lotus 2 è un gioco che alimenta lo spirito di competizione. Fino a quando tutti i percorsi non saranno completati anche il modo a due giocatori (inferiore al gioco in solitario) continuerà a tenere desta l'attenzione.

passarle in curva lungo la corsia interna. Padroneggiare al meglio questa strategia sarà fonte di grande soddisfazione.

Virtualmente *Lotus 2* è una meraviglia. Gli oggetti ai lati della strada sono accuratamente dettagliati e schizzano via a grande velocità. Una notevole attenzione è stata dedicata alle vetture quando curvano e alla rappresentazione delle condizioni atmosferiche attraverso l'uso di un'illuminazione appropriata (l'effetto della pioggia è veramente deprimente).

Le vetture sono influenzate notevolmente dalle condizioni meteorologiche, proprio come ci si potrebbe aspettare. Guidare sulle pozzanghere o sulla strada bagnata rallenta la vettura e la fa sbandare. Neve e ghiaccio sulla strada la fanno slittare come un serpente su un letto di biglie.

I possessori e i fan dell'originale potranno guardare a questo seguito con occhi sospettosi. Certamente non riesce a ricreare la frenesia delle gare con due giocatori umani tipica di *Lotus 1*, la struttura di gioco a percorso invece che a giro di pista è responsabile di questo fatto.

Comunque, se giocato in solitario, è un ottimo gioco che offre eccellente grafica e velocità fenomenale, accompagnate da un ottimo tema musicale e sonoro.

Particolarmente attraente sarebbe stato un gioco che combinasse la qualità tecnica di *Lotus 2* con una giocabilità più frenetica. Una pennellata graziosa sarebbe stata la possibilità di spintonare gli avversari giù da burroni a colpi di fiancata. La decisione, naturalmente, è stata differente, quindi non ha colpa la Magnetic Fields se nessuno di questi elementi è stato introdotto.

Link Up

Fino a quattro giocatori possono gustare le delizie di *Lotus 2* grazie all'intelligente opzione "link". Ogni computer mostra uno schermo diviso in due parti con una vettura di diverso colore per ogni giocatore umano. Giocare in quattro è molto meglio che giocare in due e vi scoprirete a esultare ogni volta che paracarri malefici e alberi ecologisti (dopotutto le automobili inquinano...) faranno terminare prematuramente la carriera dei vostri rivali.

Versione Amiga

Anche considerando quanto viziati siano i possessori di un Amiga per quanto riguarda la grafica, la velocità di *Lotus 2* non può fare a meno di impressionare. Gli oggetti a lato della strada volano dall'orizzonte alle nostre spalle. Il tema musicale è raffinato, mentre la sofisticazione di alcune routine permette un controllo più agevole della vettura e tempi di reazione più brevi. Come esempio di programma tecnicamente curato in ogni sua parte è ottimo. Il tempo di accesso al disco potrebbe però essere decurtato.

E infine, i fan di Lotus 1 possono per la prima volta giocare in solitario a tutto schermo. Urrà!

K VOTO

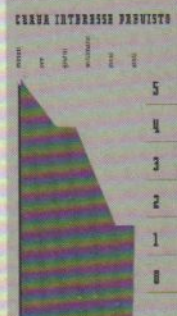
+	−
Estremamente veloce Eccellente curva di apprendimento nel controllo della vettura Possibilità di collegare due computer Molta varietà	Il modo a 2 giocatori è un po' deludente La pioggia rallenta la vettura in modo fastidioso Alcune novità sono solo superficiali

800 AMIGA

G	QI	A	FK
9	4	6	6

Il gioco conquista immediatamente, mentre l'eccellente presentazione e la velocità della grafica garantiscono un interesse più che temporaneo. Purtroppo alcuni limiti nella giocabilità, e in particolare la perdita della stessa rispetto al predecessore, possono rivelarsi frustranti e limitare la longevità del programma. L'opzione di collegare due computer garantisce un divertimento più duraturo, se si trova la possibilità di realizzarla, ma la struttura a livelli accessibili con parole chiave rende pericolosamente vicino il momento in cui il gioco non verrà più caricato. Forse *Lotus 2* è diventato un involontario testimone della corrente di pensiero: "Se va bene non è il caso di metterci su le mani".

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.• Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.• Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello. • Possibilità di attraversare gli U.S.A..• 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

ELAN

DISPONIBILE PER AMIGA

Screenshots da formati vari.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Simulazione
Casa Domark
Developer Simis
Prezzo L.69900 Amiga / L.79900 PC

MIG 29M SUPER FULCRUM

Sud America. Uno dei passatempi preferiti è tornato in auge: il colpo di stato. Le forze ribelli controllano, più o meno efficacemente, un'area di 20.000 chilometri quadrati. La risoluzione 828 delle Nazioni Unite prevede, nel caso i ribelli non si arrendano immediatamente alle Forze di Pace, che l'area occupata sia riconquistata con la forza. Inutile a dirsi, i ribelli non sono minimamente impensieriti da un piccolo contingente di pacifisti in casco blu e non desistono costringendo l'ONU a prendere delle drastiche decisioni...

Al comando di un MiG29M, il più temuto aereo da combattimento del mondo, orgoglio dell'aviazione sovietica, è necessario portare a termine una serie di attacchi per allentare la morsa dei ribelli sull'area e liberare il paese dal loro controllo.

Diversamente dal suo predecessore (*MiG-29 Fulcrum*), uscito appena un anno fa, *MiG29M* è costituito da un'unica lunga missione divisa in diverse sezioni. Questo per dare la sensazione di partecipare a una campagna più coerente, di prender parte a una guerra piuttosto che a una serie di missioni slegate tra loro. *MiG29M* si può considerare come una via di mezzo tra un simulatore della Microprose e il frammentario ma istantaneamente gratificante *Interceptor*.

Perché questa formula abbia successo è vitale che, superati i problemi di scarsa longevità del primo gioco, il giocatore non si senta però abbandonato a sé stesso, volando per chilometri e chilometri senza uno scopo.

Il successo del gioco si basa, almeno parzialmente, sulle limitazioni imposte al giocatore. La memorizzazione di soli quattro punti di riferimento nel sistema automatico di navigazione dell'aereo assicura una ridotta possibilità che il giocatore venga sommerso dalle opzioni.

Prima del decollo, una cartina mostra l'intero teatro di battaglia con segnati i ponti, le strade e i depositi di rifornimento. Quattro punti di riferimento sono già posizionati sulla mappa ma possono essere spostati a piacimento. Inizialmente sono rispettivamente: la pista di decollo, una pista nemica, un ponte su un fiume e un deposito di rifornimenti nemico. Sebbene il giocatore possa posizionare i punti di riferimento dove desidera, diventa subito chiaro che deve essere seguito un particolare ordine nell'eliminazione degli obiettivi in modo da indebolire la posizione del nemico. Gli atti di eroismo come cercare di distruggere la base nemica durante il primo volo portano solo alla prematura scomparsa dello sconsiderato pilota.

Il gioco va invece affrontato gradualmente: attaccando una pista nemica e catturandola per poi usarla come base da cui attaccare un'altra installazione nemica e così via finché tutti gli elementi sulla mappa sono tornati sotto il controllo dell'ONU. Il completamento di ogni sezione rende la vita del giocatore più facile nelle missioni successive: distruggere colonne di rifornimento e isolare obiettivi particolari rende le forze nemiche più deboli e inefficaci nel contrastare gli attacchi su altre installazioni.

Dopo aver fissato i punti di riferimento e selezionato

(In alto) Un passaggio radente sul ponte. Grazie ai nuovi controlli la necessità di continui aggiustamenti è stata ridotta a tal punto da rendere possibili anche le manovre più delicate.

(Sopra) Notare le sfumature del cielo. I giocatori dotati di macchine più lente possono eliminarle per aumentare la velocità ma durante l'azione migliorano l'atmosfera.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

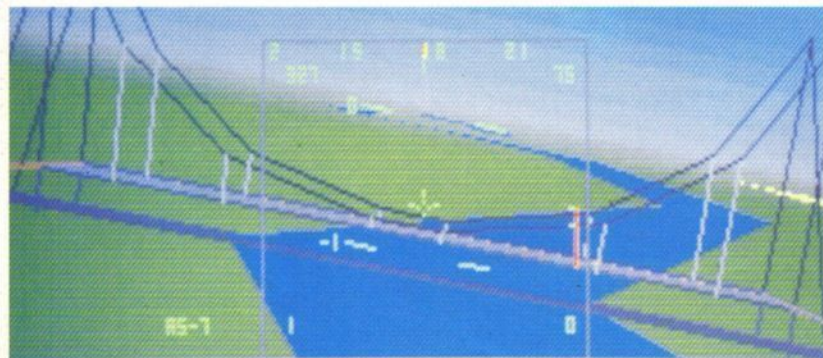
le armi è tempo di decollare. L'aereo può essere portato in volo in una manciata di secondi con semplici e logici controlli da tastiera che minimizzano la consultazione del nutrito manuale durante il volo e, una volta decollati, si possono apprezzare le capacità sia del gioco che dell'aereo.

Una caratteristica che ha reso il predecessore di *MiG29M* così giocabile è la facilità di controllo. Un'infinità di simulatori di volo è appesantita da controlli complessi e inutili che costringono il giocatore a prestare più attenzione al joystick e agli strumenti piuttosto che al mondo esterno. Qui tutto è studiato in funzione della comodità del giocatore e della facilità d'uso. L'HUD (Head Up Display) è semplice, ordinato e dotato di tutte le informazioni. Se serve conoscere l'altitudine mentre si cerca di inquadrare un bersaglio basta dare un'occhiata all'altimetro sull'HUD che segnala anche la direzione della preda. Similmente, se si stanno controllando i danni per vedere se i freni sono stati distrutti dal fuoco nemico, è possibile mantenere la rotta verso casa senza sforzo: è tutto mostrato in modo perfetto sulla console di controllo.

Dopo aver raggiunto la velocità e la posizione di volo desiderata, il MiG può essere guardato da una serie di angolazioni. Sono disponibili inquadrature dall'interno e dall'esterno, davanti e dietro, da sinistra e destra e dalla torre. Inoltre il giocatore può posizionare la telecamera sul missile appena lanciato per vederlo volare verso il bersaglio.

Il combattimento in *MiG29M* non è un lontano miraggio. I bersagli sono studiati in modo da diventare progressivamente più difficili. I primi obiettivi, ad esempio, sono difesi debolmente e facili da distruggere. I bersagli disponibili possono essere selezionati premendo il relativo pulsante: un piccolo quadrato compare per indicare visualmente la posizione del bersaglio. Se questo non si trova nel campo visivo del giocatore viene identificato da una linea direzionale che parte dal centro dell'HUD. In questo modo gli aerei possono essere inseguiti in maniera più avvincente in quanto il giocatore è

confronta & contrasta

Il predecessore di MiG29M Superfulcrum - chiamato MiG-29 (sopra) - fu un vero e proprio primo passo. Al momento del lancio la Domark e la Simis avevano studiato il mercato attentamente notando la saturazione a livello dei simulatori molto complessi. Prima ancora che la Core potesse introdurre lo slogan del "simulatore senza complessità" con Thunderhawk, la Domark aveva prodotto un gioco privo di inutili complicazioni. Purtroppo nel processo era andata perduta anche parte della longevità. Ora abbiamo un gioco con le migliori qualità del suo predecessore e con più profondità. Non male.

(Sopra) Ottimo centro su un deposito di carburante nemico! Esplosioni gradevoli anche se piuttosto piccole ricompensano il bravo pilota.

(Sinistra) Un'inquadratura esterna del MiG che si prepara a recidere una delle linee di rifornimento nemiche. Impedire l'arrivo di armi e cibo indebolisce il morale e la capacità di combattimento dei ribelli.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

obbligato a bilanciare il bisogno di girare più velocemente del proprio avversario per evitare di essere inquadrato dal nemico con la costante minaccia di perdere il controllo a causa di una forza di gravità troppo elevata.

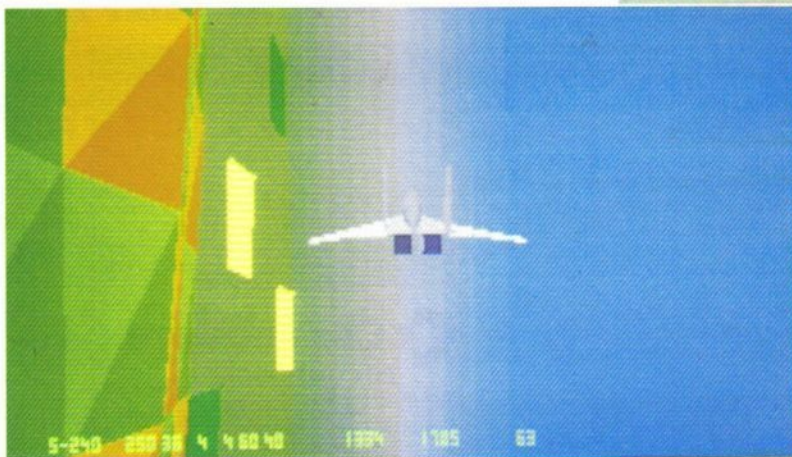
I duelli aerei sono la parte più difficile e più appagante di *MiG29M*. Gli aerei nemici si tuffano sul giocatore e lo braccano fino alla morte cercando di non offrirgli alcuna possibilità. Sono piloti decenti ed è difficile liberarsi di loro.

I missili nemici possono essere di solito evitati utilizzando delle contromisure (flare/chaff) e cercando di non volare in linea retta per troppo tempo durante il combattimento.

Nel caso il giocatore venga colpito dal fuoco nemico potrà sperimentare un paio di nuove (e spiacevoli) sensazioni. L'aereo comincerà a precipitare lasciandosi alle spalle una scia di fumo oppure un certo numero di strumenti diventerà inutilizzabile. In questa situazione è consigliabile tornare alla base anche se ci si trova nel bel mezzo di una missione.

La maneggevolezza dell'aereo e la gradualità delle missioni sono ammirevoli, ma la grafica del gioco merita una parola. Le critiche avanzate al primo gioco suggerirono che il paesaggio era un po' spartano e carente di dettagli. Questa volta la Simis ha aggiunto laghi, campi e alberi come cornice ai ponti, carri armati e torri radar che sono parte integrante dell'azione.

Molti di questi elementi ben si adattano al resto del gioco ma la decisione di usare dei frattali per costruire una catena montuosa nell'area nord occidentale del teatro di guerra sembra un po' avventata. In un gioco dove gran parte dell'impatto visivo si basa su una grafica pulita e dettagliata, una montagna che improvvisamente si scompone in una miriade di piccoli triangoli quando viene sorvolata porta un po' di sconcerto. Tutto ciò rende il terreno di gioco più simile al paesaggio di *Virus* che a quello di un simulatore di volo. Su tutti gli altri fronti visivi *MiG29M* non sfigura. Il cielo sfumato, le esplosioni dei bersagli e specialmente le dense colonne di fumo che si levano dagli aerei nemici rendono il gioco molto speciale.

Perciò quale giudizio si meritano la Domark e la Simis? Ecco... sotto tutti gli aspetti un giudizio più che positivo. A parte qualche piccola riserva sui frattali e qualche ragionevole dubbio, che anche malgrado l'idea della singola campagna di guerra il gioco possa non essere paragonabile a un titolo della Microprose in quanto a longevità, *MiG29M Superfulcrum* coglie il segno. Del resto si tratta di uno dei più avvincenti e immediati simulatori di volo che sfrutta la potenza dei poligoni...

Versione PC

***MiG29M* gira egregiamente su macchine con una velocità superiore ai 12 MHz. L'opzione che consente di eliminare le sfumature del cielo può essere utile ai giocatori con macchine più lente. Malgrado i caratteri piuttosto confusi usati per introdurre la missione, *MiG29M* è un ottimo esempio di disegno pulito e ordinato con un posto per ogni cosa e ogni cosa al suo posto capace di reggere il confronto con giochi di compagnie più comunemente associate con il PC e le simulazioni della Domark.**

Un raid sul ponte. Uno dei punti cruciali della missione consiste nel distruggere le linee di rifornimento nemiche. E' anche una delle sezioni visivamente più interessanti.

L'inquadratura dal missile permette al giocatore di a) farsi un'idea sulla disposizione delle installazioni nemiche senza doverle sorvolare b) avere la possibilità di vedere il proprio bersaglio da molto, molto vicino prima che esploda (hi, hi).

K VOTO

Trama decente

Splendido controllo dell'aereo

Ottima grafica

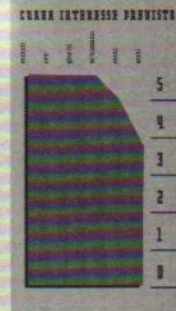
Ancora dubbi sulla longevità

820 PC

G	IQ	A	FF
8	5	6	8

***MiG29M* catalizza l'attenzione fin dal momento in cui l'ottima sequenza introduttiva appare sullo schermo. Da allora in poi il livello di interesse rimane alto per parecchio tempo, cominciando a scendere solo quando la missione è stata completata e rimane ormai poco da fare. La promessa di qualche disco missione aggiuntivo da parte della Domark potrebbe fugare i timori di scarsa longevità.**

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SOFTWARE MS-DOS

SUPPORTI MAGNETICI

DISCHI BULK 3" 50Pz.	37.000
DISCHI BULK 5" 50Pz.	23.000
DISCHI MITSUBISHI 3" 10Pz.	20.000
DISCHI MITSUBISHI 3" HD 10Pz	52.000
DISCHI MITSUBISHI 5" 10Pz.	19.000
DISCHI MITSUBISHI 5" HD 10Pz	24.000
DISCHI NASHUA 3" 10Pz.	29.000
DISCHI NASHUA 3" HD 10Pz.	58.000
DISCHI NASHUA 5" 10Pz.	20.000
DISCHI NASHUA 5" HD 10Pz.	32.000
DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz.	19.000
DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz.	32.000
DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz.	23.000
DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz.	35.000

ADVENTURE

COMMAND HQ	**79000**
DRAKKEN	59000
EYE OF BEHOLD	69000
GEISHA	59000
GOLD OF T.AZT	29000
HERO'S QUEST 2	89000
KING QUEST V	99000
LARRY 2	69000
LARRY 3	99000
LOOM	49000
MYSTICAL	49000
SIM SIMCITY	59000
SIM ANCIENT C	33000
SIM FUTURE C	33000
SIM TERRAIN ED	28000
SIM EARTH	89000
STAR CONTROL	59000
STAR FLEET I	49000
STAR FLIGHT II	69000
STRATEGO	69000
THE BARDS T. 3	69000
ULTIMA VI	59000
UUMS II	79000

ARCADE

BACK TO F. II	49000
BATMAN	29000
BOBO	45000
BUDOKAN	59000
D.DRAGON II	29000
DICK TRACY	49000
D.LAIR II	99000
DUCK TALES	49000
GOLDEN AXE	49000
H. ZOMBIES	49000
KLAX	29000
INDY 500	59000
LAST BATTLE	**35000**
LEMMINGS	69000
HARD DRIVING 2	29000
NIGHTBREED	29000
F16 FALCON CGA	69000
F16 FALCON EGA	89000
F15 S.EAGLE II	
F19 STEALTH F.	99000
F.OF THE INTRUD	79000
HARPOON	79000
LIFE & DEATH II	49000
MIG 29 FULCRUM	59000
POWERBOAT	49000
POWERDROME	49000
RED BARON	89000
SILENT SERV.II	79000
STORMOVIK	59000
TEAM YANKEE	59000
THE DUAL	49000
THE PASSION	65000
TYPHOON O.ST	69000
TYPHOON O.ST	69000
VIETNAM GUNB.	59000
WING COMM	59000

SPORTIVI

4D SPORT BOX	49000
BILLARD SIM	50000
BOXING LOWB B	49000
CALIFORNIA G	19500
DAMA SIM	42000
ERAL W.BASEB	45000
EUROP.SUPER L	49000
F1 MANAGER	49000

Commodore

PC COMMODORE

PC10 III CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ SERIALE+PARALLELA	L. 795000
PC20 III CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ HD 20Mb SER+PARALL	L.1198000
PC286 CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL	L.1630000
PC386SX CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL	L.2450000
PC386SX CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD100Mb+SER+PARALL	L.2995000
PC386 CPU 20Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL	L.3295000
PC386 CPU 25Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL	L.4475000

LAT TOP COMMODORE

LAT TOP 286 1FDD+HD 20Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT	L.3495000
LAT TOP 389 1FDD+HD 386Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT	L.4295000

1084S Monitor CGA	L.455000
1930 VGA colori	L.610000
1950 VGA multis	L.745000
VGA Mono	L.250000
DRIVE Aggiuntivo	L.200000

UTILITY

3D CONS. KIT	89000
De Luxe P aint II	199000
De Luxe P. Ench.	320000
ENSEMBLE	229000
LOTTO 90	29000
RIDOTTI	29000
TOTIP	29000
TOTOFLASH	29000
TOTOSTAT	29000
Superbase Pers.	99000

NIGHT SHIFT	69000
NINJA TURTLES	29000
NO EXIT	39000
S. OUT RUN	49000
PREDATOR 2	29000
PRINCE OF PERS.	29000
S. OFF ROAD R.	29000
SPACE ACE	99000
SPEEDBALL	19500
TETRIS	59000
VAXINE	29000
WINGS OF FURY	29000
FAST BREAK	49000
FERRARI F1	59000
F.M. WORLD C.S	49000
GRAND S.BIRD	49000
KICK OFF II	49000
INT.SOCC.CHAL	59000
ITALY 90 SOCC	49000
JACK N.C.GOLF	49000
JACK N.U.GOLF	72000
JACK N.COURSE	24000
MADDEN FOOT.	59000
MINI PUTT	59000
OVER THE NET	29000
PANZA KICK B	29000
PARIGI Dakar 90	49000
PGA GOLF	59000
PRO TENNIS T	49000
PRO TENNIS T II	49000
SKI OR DIE	49000
SUBUTEO	49000
THE BASKET M	49000
TV SPORT FOOT	59000
TV SPORT BASK	69000
WORLD CUP 90	29000
WORLD TOUR G	45000

SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	
A-10 TANK K.	79000
AFT II	
BLUE MAX	59000
BOMBER	69000
CHOPPER LHX	109000
CHUCK Y. AFT	59000
DAS BOOT	59000
ELITE PLUS	89000
EUROP.SPACE S.	69000
F16 COMBAT P.	59000

MONKEY ISL.	69000
MONKEY I. VGA	89000
MONKEY IS. 2	TEL.
MORTE A VEN	39000
MURDER	29000
MURDER IN SPA	59000
RISE OF T. DRAG	89000
SPACE QUEST IV	89000
S.GET A GIRL	79000
TIN TIN ON Moon	38000
T. COLONELS B	89000

STRATEGIA

BALANCE OF P	69000
CAPTAN BLO	59000
CENTURION	59000
EMPIRE	49000
FULL METAL P	38000
GALATIC EMP	59000
GENGIS KHAN	69000
IMPERIUM	49000
MOON BASE	79000
NORTH&SOUTH	49000
POPOLOUSE	49000
PROMISED LAND	24000

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

IN 24/36 ORE

SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE

* PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE.
* TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.
* IL NOSTRO NUOVO CATALOGOVI SARA' OMAGGIATO PER QUALSIASI ACQUISTO.

OFFERTISSIMA!!!

Scegliendo 4 di questi Best Sellers avrai il quinto in regalo, ed inoltre entrerai a far parte del:

Mail Club

Per maggiori informazioni Tel.011/7731114

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

PROFESSIONALI

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

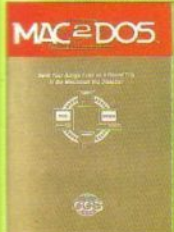
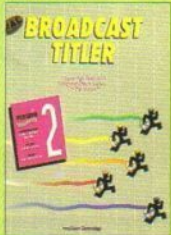
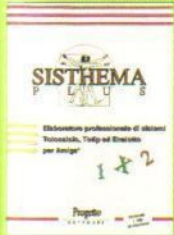
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

AMIGA ENG.

3 DEMON	145000
3 D TEXT ANIM.	69000
3 D PROFESS 2	369000
64 EMULATOR	99000
A-CAD TRANS.	305000
A-MAX 2	309000
A-MAX ROM	199000
A-TALK III	129000
AC BASIC	129000
DISC MECANIC	113000
DISTANT SUN	89000
DJ HELPER	73000
DOS 2 DOS	79000
DOS LAB	79000
DRAW 4 D	39000
DSM DISASSEMB.	79000
DYNA CAD	1479000
EXCELLENCE	245000
EXPRESS COPY	53000

Commodore

C64 New	240000
AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
1084 S MONITOR	455000
1950 MONITOR VGA	639000
1011 DRIVE ESTERNO	189000
2088 JANUS XT+Drive	610000
2286 JANUS AT+Drive	839000
1230 Stampante b/n	299000
1270 Stampante ink jet	299000
1550 Stampante Colori	420000

GARANZIA COMMODORE ITALIA

AC FORTLAN	387000
ALGEBRA	69000
AMIGA LOGO	129000
AMIGA VISION	189000
AMOS 1.3	129000
AMOS 3 D	89000
AMOS COMPILER	
ANALIZE 2.0	99000
ANIMAGIC	179000
ANIMATION ED.	79000
ANIM. EFFECT	69000
AREXX	79000
ART DEPART.	119000
ART DEPAR.PRO	294000
ASSEMB PRO	126000
AUDIOMASTER3	126000
AUDITION 4	126000
AUTO BASIC	126000
AWARD MAKER	69000
ATZEC C DEV.	369000
ATZEC C PRO.	249000
BAD 3.15	69000
BBS PC	169000
BENCH. M 2	249000
BROAD.BACKRO.	69000
BROAD.FONTS	210000
BROAD.TITLER2	479000
CALCULUS	69000
CALIGARI CON.	305000
CALLIGRAPHER	169000
CALLIG.FONTS	110000
CAN DO	189000
CAPE 68K	119000
CELL ANIMAT.	119000
CINE LINK	189000
COPIST APPR.	169000
COPIST DTP	399000
CROSS DOS	59000
CYNIUS ED PRO	110000
DB MAN V	369000
Deluxe PHOTLAB	220000
Deluxe PRINT 2	129000
DESIGN 3D	126000
DESIGNER FONT	79000
DIGI PAINT 3	139000
DIGITAL LAND	159000
DIGIWORKS 3D	174000
DIRECTOR 2.0	169000
DIRECTOR TOOL	55000

FACC II	53000
FRACTAL PRO	126000
GALLERY 3D	89000
GRAPHIC DESIG.	159000
GRAPHIC WORK	110000
HD EXPRESS	59000
HI SOFT BASIC	129000
HOME BUI. CAD	310000
IMAGE FINDR	105000
IMAGINE	429000
INTERCHANGE	69000
INTROCAD PLUS	369000
INVISION AD.	489000
INVISION	369000
J FORTH PRO	259000
KCS LEVEL II	489000
KCS COPIES B.	459000

LATTICE C 5.11	436000
M	250000
MAC 2 DOS	189000
MACRO 68	189000
MACRO PAINT	179000
MASTERPICE 3D	139000

MAXIPLAN PLU.	129000
MODELER 3D	99000
OUTLINE PLAT.	99000
PAGEFLIPPER	199000
PAGEREND. 3D	199000
PAGESTREAM 2	369000
PAGEST.FONTS	59000
PEN PAL	189000
PICTIONARY	59000
POWER WINDO.	129000
POWER WORKS	250000
PRINTMASTER	59000
PRO BOARD	605000
PRO BOARD PER	229000
PRO DRAW 2.0	249000
PRO FONTS	55000
PRO NET	605000
PRO NET PER.	229000
PRO PAGE 2.0	487000
PRO SCAN LAB	1979000
PRO SCRIPT	69000
PRO VID. FONT	129000
PRO VID. GOLD	306000
PRO VID. PLUS	429000
PRO VID. POST	489000
PROVECTOR 2.0	369000
QUARTERBACK	89000
QUART.TOOLS	115000
SAXON PUBLI.	390000
SCALA	550000
SCAN LAB 100	215000
SCANNERY	309000
SCULPT 3D XL	225000
SCULPT AN.4D	699000
SCULPT 4D Jr.	215000
SONIX 2.0	105000

SPECTRA COL.	129000
SUPERBACK	110000
SUPERBASE IV	696000
TGA LINK	369000
TRUE BASIC	129000
TURBO SILVER	249000
TV*SHOW PRO	215000
TV*TEXT PRO	215000
ULTRA DESIGN	369000
VIDEO EFF. 3D	249000
VIDEO FONTS	126000
VIDEOSCAPE 3D	165000
VIDEO TITLER	249000
VISTA	79000
VISTA PRO 3Mb	189000
WHO WHAT W.	129000
WORD PERFEC.	339000
WORKS PLAT.	249000
X CAD 3D	609000
X CAD DESIGN.	189000
X CAD PROF.	607000
X COPY PROF.	105000
ZOETROPE	159000
ZUMA FONTS	129000

AMIGA ITA.

3 D COST.KIT	89000
AQUISITION	199000
A-DRUM	75000
C-1 TEXT	89000
CAO 3D	199000
CONT.CASAL.	99000
DEVPAC	120000
D.PAINT II	99000
DPAINT III	149000
D.MUSIC	94000
D.PRINT	90000
D.PRINT II	149000
D.PRODUCT.	399000
D.VIDEO	169000
D.VIDEO III	169000
D.PHOTOLAB	269000
DIETA	75000
DIGITAL STUDI.	149000
FLOW CAD	69000
INTRO CAD	199000
KINDWORDS	70000
LOGISTIX	119000
MATH AMATION	79000
MET.A.DM II	1700000
MET.A. RECS II	299000
PAGE FLIPPER	250000
PAGESETTER	199000
PAINTER 3D	149000
PIXMATE	94000
REAL T.SOUNDP	169000
SUPERBASE PR.	299000
SUPERBASE PE.	169000
SUPERPLAN	199000
TEXTCRAFT	29000
THE ANIM.STU.	249000
TOTOTREK	65000
X-CAD	650000

HARDWARE AMIGA

SCANNER

SHARP JX 100 C.	1460000
SHARP JX 300 C.	4030000
MIGRAPH B/N	599000

TAVOLETTE

EASYL500	685000
EASYL 2000	770000
APRO DRAW 12*12	980000
SUMMA SKETCH	899000

ESPANSIONI

ESP.512Kb	79000
ESP.512Kb+CLOCK	89000
ESP. 1,5Mb+CLOCK	265000
ESP.4Mb 0K	260000

DRIVE

DRIVE ESTERNO	149000
DRIVE INT. A2000	139000
DRIVE INT.A500	139000
DRIVE AMIGA 5"1/4	370000

HARD. VIDEO

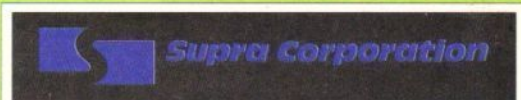
DC TV	899000
DIGI VIEW 4.0	259000
FRAMER	990000
GENLOCK MK II	399000
GENLOCK SVHS	1100000
VIDEOMASTER	1899000
VIDEON III +P.Paint.	599000

HARD. AUDIO

OMEGA SOUND S.	155000
EASY SOUND	130000
ECE MIDI	99000
FUTURE SOUND	179000
PERFECT SOUND 3	149000
INTEFACCIA MIDI	49000
SOUND MASTER	249000

ACCELLERATRICI

SHAPPIRE ACC.	630000
PROCESSOR ACC.	399000

Supra Corporation

AMIGA 500

SUPRARAM 512K	99000
SUPRARAM RX 1Mb	289000
SUPRARAM RX 2Mb	467000
SUPRARAM RX 8Mb	990000
SUPRADRIVE 20 Mb con 512 Kb	839000
SUPRADRIVE 20 Mb con 2 Mb	1230000
SUPRADRIVE 52 Mb con 512 Kb	1218000
SUPRADRIVE 105 Mb con 512 Kb	1693000
SUPRADRIVE 105 Mb con 2 Mb	1849000

AMIGA 2000/3000

HD 44 Mb REMOVIBLE int.	1415000
HD 44 Mb REMOVABLE ext.	1415000
CARTUCCIA 44 Mb	206000
SUPRADRIVE SCSI 52 Mb	953000
SUPRADRIVE SCSI 80 Mb	1122000
SUPRADRIVE SCSI 105 Mb	1387000
SCSI INTERFACE	226000
SUPRARAM 0/8 Mb	226000
SUPRARAM 2/8 Mb	410000
SUPRARAM 4/8 Mb	590000
SUPRARAM 6/8 Mb	758000
SUPRARAM 8/8 Mb	924000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 ext.	199000
SUPRAMODEM 2400 int.	235000
SUPRAMODEM 2400 Plus ext.	310000
SUPRAMODEM 2400 Plus int.	310000
SUPRAMODEM 9600 Plus ext.	1160000
SUPRAMODEM 9600 Plus int.	1160000

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

(A destra) Al parco divertimenti Krustyland. Bart può utilizzare molte delle attrazioni di questo luna park e può vincere premi che lo aiuteranno nella sua lotta contro gli alieni. Parecchi dei palloncini che Bart deve far scoppiare in questo livello volano nel cielo e il solo modo per completare il livello è fare ricorso alla fedele fionda del moccioso.

(Nel riquadro) Una elaborata sequenza introduttiva iniziale ci presenta gli antefatti della vicenda: gli alieni atterrano con la loro astronave proprio dietro alla casa di Bart: solo lui può fermarli. Tranquilli, ragazzi, ce la può fare.

La tanto attesa licenza della OCEAN ha reso giustizia alla famiglia televisiva più odiata/amata dagli italiani?

the SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

AMIGA 640

K VOTO

G	QI	A	FK
6	4	6	5

CURVA INTERESSE PREVISTO

Giocabilità discreta Un gran numero di opzioni. Buona quella per due giocatori.

Il metodo di controllo non eguaglia l'originale Grafica di qualità non eccelsa e una musichetta di sottofondo estremamente fastidiosa.

Il livello di interesse iniziale è molto alto, e a prima vista sembra anche piuttosto giocabile. Ma la disperazione e la frustrazione prendono ben presto il sopravvento e dovrete essere molto tenaci se vorrete continuare a giocarlo. È un vero peccato vedere un gioco così mediocre e pensare che sarebbe bastato poco per renderlo, magari, un K-Gioco. Graficamente non c'è nulla di particolarmente attraente, a parte i fondali che sono stati ben disegnati e realizzati. Poiché il prodotto per Amiga è la diretta trasposizione del gioco che girava sul NES, l'aspetto generale ricorda molto quello di un C64 o di qualsiasi altro 8-bit. Sicuramente tutti i possessori del fratellone di casa Commodore si sarebbero aspettati qualcosa di più, non credete? La musica è buona, anche se non sfrutta sicuramente appieno tutta la potenza e la capacità del chip sonoro.

Mentre si può apprezzare o meno l'umorismo dei cartoni animati televisivi non c'è dubbio che i *Simpsons*, sono diventati un vero fenomeno di massa, almeno in America e in Inghilterra. Certamente qualcosa dovranno avere Homer, Merge, Maggie, Lisa e Bart se sono stati capaci di rubare il massimo indice d'ascolto USA a Bill Crosby e a far apparire i loro faccioni colorati su T-shirts, copertine di riviste, tazze, paia di scarpe e gadgets vari in tutto l'Occidente.

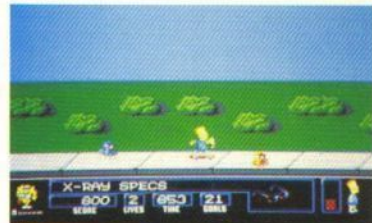
Purtroppo, il tagliente umorismo dei Simpsons è solo uno degli aspetti che ha creato il successo della serie televisiva e che però manca nella versione al silicio.

Bart è il membro più noto della popolare famiglia ed è lui il protagonista del gioco *The Simpsons*, ambientato nella città natale di Springfield. La premessaa questa nuova avventura di Bart è che degli alieni provenienti dallo spazio sono giunti in un sobborgo di una città americana e si stanno affannando a studiare un'arma per distruggere l'intero pianeta. Fermarli non è così semplice come potrebbe sembrare.

A quanto pare Bart è l'unica persona di Springfield consapevole di ciò che sta accadendo e così si getta nelle strade cercando di informare i cittadini dell'emergenza e di sconfiggere velocemente l'invasione aliena. È a questo punto che entrate in azione, poiché sta a voi guidare il nostro eroe attraverso cinque livelli a scorrimento orizzontale.

Mentre Bart vaga solitario per la strada, deve ostacolare gli alieni o raccogliendo o verniciando, con la sua fedele bomboletta spray, tutto ciò che potrebbe tornare utile ai nemici per la costruzione della loro superarma.

Nel primo livello (ambientato per le strade di Springfield) tutto ciò che è rosa va colorato di rosso, nel livello due bisogna raccogliere tutti i cappelli in un supermercato e per superare il livello tre è necessario far scoppiare dei palloncini all'interno del parco divertimenti di Krustyland, e così via. C'è anche una specie di sottogioco, stile *Rick Dangerous*, che consiste nell'utilizzare combinazioni di oggetti.

A complicare ancor di più le cose sta il fatto che Bart è circondato da alieni e altri mostriciattoli vari decisissimi ad ostacolarlo in ogni modo, ed egli deve stare molto attento nell'evitarli se vuole portare a termine la sua missione. Un altro elemento "carino" nel gioco è che alcuni abitanti sono già stati colpiti dai raggi paralizzanti dei mutanti e possono essere visti da Bart solo attraverso degli speciali occhiali a raggi X. Saltando sulle teste degli invasori spaziali, Bart ottiene dei bonus speciali che, accumulati in numero sufficiente, gli permetteranno di essere aiutato, nel combattimento di fine livello, da un altro membro della sua famiglia.

Controllare la velocità è fondamentale in questo sottogioco di skateboard. Procedete troppo velocemente e vi sarà impossibile evitare incidenti, troppo lentamente e non riuscirete a saltare gli ostacoli che vi si prospettano.

La Acclaim sul NES e ora la Ocean sull'Amiga, hanno tentato di creare qualcosa di più complesso di un semplice arcade e questo sforzo va senz'altro elogiato, ma il risultato finale è deludente a causa della grafica, decisamente poco chiara, che rende *The Simpsons* troppo difficile da giocare. È troppo facile morire per un banale errore di controllo, proprio perché il sistema di gestione dei movimenti di Bart è problematico. Per selezionare la pausa, per esempio, bisogna entrare nel menu degli oggetti. Perché non si può premere il tanto comodo tasto "P"? La musica è l'aspetto più "autentico" del gioco, visto che è stato riprodotto il motivetto del serial televisivo. Lo sprite di Bart, come del resto quelli di tutti gli altri personaggi, è troppo piccolo e mal disegnato. Il creatore dei *Simpsons* ha dato ai loro personaggi un particolare look che non è in nessun modo presente nel gioco. Il coin-op rendeva molto meglio l'idea e avrebbe dovuto mettere sulla buona strada i programmatori della OCEAN. Forse la conversione di *The Simpsons* versione da coin-op - se mai verrà fatta - sarà migliore di questo deludente gioco.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Amiga 500 (garanzia Commodore Italia) appetizer completo	L. 649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + gradito omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.1.299.000
Penna ottica per Amiga	L. 29.000
Boot Selector per Amiga	L. 19.000
Espansione A501 originale Commodore con garanzia	L. 119.000
Action replay 2 per Amiga 500	L. 169.000
Mouse Selector	L. 29.000
Interfaccia 4 Joistick per giochi di calcio, pallavolo ecc.	L. 29.000
Disponibili tutti i joistick della serie Quickjoy in mega offerta speciale	
VIDEON 3.0 con Photon Paint 2.0 in omaggio a sole	L. 565.000
Tappetino Mouse - Pad antistatico	L. 12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L. 5.000
Espansione 512K senza orologio	L. 79.000
Dischetti marcati T/S garantiti al 100% da 3.5" 2DD compresi di etichette (minimo 100 pezzi)	L. 750
Contenitori Posso 31/2 150 posti a cassetto	L. 35.000
Contenitori in plastica trasparente 80 posti con chiave in metallo	L. 18.500
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L. 5.000

Migliaia di programmi, sempre ultimissime novità, importazione diretta dai paesi di produzione con arrivi settimanali
Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia. Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine. Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC) DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE
NEW ATARI LYNX II L.235.000
SEGA GAME GEAR L.290.000
SOFTWARE: MS DOS - AMIGA - ST - C64
CARTRIDGE: NINTENDO - ATARI - SEGA
****GRANDE TORNEO KICK OFF2****
DAL 29/10/91 AL 23/11/91
A ELIMINAZIONE DIRETTA
COMPUTER: AMIGA - PC E ATARI ST
TELEFONARE PER ULTERIORI INFORMAZIONI
SPLENDIDI PREMI

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920

NUOVA EDIZIONE 91/92

Desidero ricevere:
❑ n... libero SERIE A
❑ n... registro elettronico PC
❑ disco 3'5 ❑ disco 5' 1/4
❑ versione mono ❑versione colore

nome ....
cognome ....
via ....
città ....
CAP ....prov..........

Allego ricevuta di versamento sul conto corrente postale nº 17200205 intestato a STUDIO VIT, via Aosta 2 -20155 MILANO
❑ L20550 (18000 libro + spese postali)
❑ L27000 (24000 registro + spese postali)
❑ L46000 (libro + registro + spese postali

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe™*.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

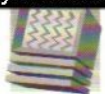
Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- T-SHIRT
- POSTER
- MOUSE PAD

™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Sportivo
Casa Microprose (naturalmente)
Sviluppatore The Thought Train
Prezzo nc

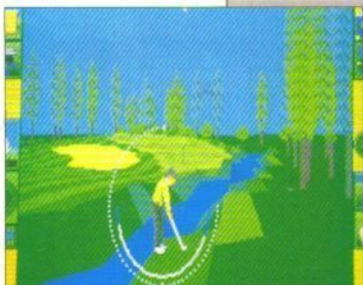
MICROPROSE GOLF

Il club golfistico si sta affollando. Forse la MICROPROSE offre qualcosa di nuovo?

Non se ne può più di giochi di golf. Un nuovo titolo di questo genere è forse inevitabile in questo periodo dell'anno, quando tutti i grandi tornei sono in piena attività. Comunque in questo caso abbiamo finalmente trovato qualcosa di nuovo, poiché si tratta di un tentativo genuino di creare una vera simulazione di golf, in contrasto con la tendenza all'azione che caratterizza gli altri giochi. *Leaderboard, Links* e *PGA Tour Golf* hanno semplificato il gioco e sono stati premiati per i loro sforzi, mentre titolii più complessi e seri, come *Greg Norman's Ultimate Golf* e *World Tour Golf* hanno bucato.

L'intento di *MicroProse Golf* è di unire felicemente le due tendenze, combinando tutti gli aspetti e i fattori presenti nel golf reale. La novità sta nell'uso di grafica totalmente tridimensionale simile a quella usata dalla Microprose per le simulazioni di volo.

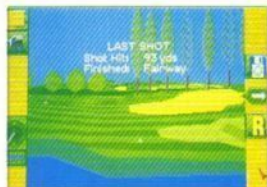
Sei campi sono pronti e aspettano di essere affrontati in una delle tante varianti di gioco: tornei, singoli, al meglio delle tre o quattro palle. La maggior parte della preparazione del gioco è la solita: selezione dalle mazze disponibili; inserimento dei dati del giocatore (che includono l'handicap e, tanto poco utile quanto apprezzato, la scelta del colore del giubbetto).

mite un indicatore ovale composto da due indici: il primo funziona durante il caricamento del colpo, mentre il secondo, più interno, indica la direzione di tiro e l'effetto. La lancetta può essere fermata nella zona bianca centrale (tiro pieno), o in una delle due blu esterne (tiro ad effetto). Più potente è il tiro, più ristretta diventa la zona bianca e più facile diventa sbagliare il tempo della seconda pressione sul tasto e quindi sbagliare il tiro. Quando la palla si trova in volo, una telecamera in movimento la segue in ogni istante. Una volta sul green, le cose sono semplici: l'indice della potenza è decorato con una sola tacca, che segna la potenza necessaria a infilare la palla in buca sul verde pianoro. Ovviamente, bisogna tenere conto delle pendenze e della velocità se si vuole che la palla si avvicini alla buca: alcuni green sembrano catene montuose.

(Sopra) Ecco un colpo difficile: bisogna superare l'acqua e un pericoloso bunker per giungere al green in pendenza. Un bel tiro lungo dovrebbe bastare.
(Sotto) Caddy! Un ferro nove per questo tiro, per favore...

I colpi stessi vengono giocati in un modo leggermente diverso. I colpi vengono selezionati da una prospettiva a volo d'uccello, dalla quale si decide pressappoco dove si vuole mandare la palla in termini di distanza e posizione. Il caddy sceglie la mazza più idonea al tiro che si desidera tentare (sebbene i giocatori esperti possano scegliere da soli) e si è pronti a colpire. Ovviamente solo se non si è dei perfezionisti che vogliono regolare anche la posizione dei piedi (fondamentalmente per cercare un tiro a effetto) oppure, per i tiri iniziali, determinare se la palla debba rotolare o fermarsi all'atterraggio.

Quando finalmente si colpisce la palla, si passa all'usuale vista da dietro il giocatore. Tutto il colpo si gioca tra-

A complemento del gioco ci sono vari "optional": replay del tiro, statistiche di gioco e un gamma davvero bella di drive e green dove è possibile affinare le proprie abilità. Si tratta veramente di un gran bel gioco e la maggior parte delle idee è sia originale che realistica. L'indice della potenza non porta le tacche di misura, mostrando la volontà di far giocare per istinto, più che cercare solo di fermarsi sul numero giusto. Qualche problema con la mappa che diventa a cubetti quando si gioca a corto raggio, poiché la scala non viene modificata, nonché la vista 3D può dare fastidio dopo un po' di tempo. I golfisti si troveranno ricompensati come con PGA Tour Golf, se non soddisfatti immediatamente

Secondo questa analisi, l'ultimo tiro ha percorso 93 yard. Sfortunatamente la palla si è fermata proprio fuori dal green: serve un altro colpetto.

Usando la maneggevole mappa 3D si decide il proprio colpo. Ideale per i tiri a lungo raggio, meno utile su piccola distanza, la mappa può essere scrutata da uno qualsiasi dei quattro angoli.

K VOTO

Semplicità e opzioni "seriose" strutturate in maniera ottimale.

Grafica non all'altezza. Sistema di controllo non eccelso.

Inizialmente il sistema di controllo richiede qualche tempo per essere assorbito, ma dopo un po' diventa quasi istintivo. Sei campi e le numerose varianti assicurano che l'interesse non cala neanche per un istante. La grafica in 3D rende bene, il sonoro è al minimo, ma cosa vi aspettavate da una simulazione di golf.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

L'opzione due giocatori regala momenti di estremo divertimento

Sprecare un'idea così originale è da delinquenti
Promette moltissimo ma non riesce mai a decollare
Il sistema di controllo del disco è assurdo

All'inizio è abbastanza difficile giocare. Il divertimento si sviluppa una volta imparate le basi d'uso, specialmente se si gioca contro un avversario umano. Da qui in avanti, comunque, non c'è un vero decollo di interesse e la delusione si fa presto sentire. Lo scorrimento fluido e veloce non manca mai di impressionare, specialmente quando lo schermo viene sdoppiato nella partita a due giocatori. Sfortunatamente non è molto colorato e i piani monocromatici sono un po' blandi. Il suono è esiguo, ma gli effetti speciali sono carini (e c'é una Marylin Monroe veramente bizzarra che compare quando si segna un gol). In effetti si guarda e si ascolta con piacere. È proprio un peccato che non sia stato sviluppato in manierá migliore.

SLIDERS

PROVE SU SCHERMO

Genere Sport futurista
Casa Palace
Sviluppatore Microids
Prezzo L49000

Hey, ragazzo! Gli sport del futuro tornano di moda. Sia *Retro* della Core Design che *Cyberfight* della EA sono in corso di ultima revisione: l'uscita è imminente. Intanto abbondano le voci sulla firma della licenza ufficiale per *Rollerball*. Comunque, mentre aspettiamo la loro comparsa, abbiamo almeno *Sliders* per tirare avanti, benché se questa è un'accurata rappresentazione di come il futuro si vada svuotando, avremmo dovuto restituirlo subito.

Sliders si gioca su una serie di 12 piani di gioco quadrettati che scorrono isometricamente in 4 direzioni. Ogni giocatore controlla una sfera fluttuante che scivola sul paesaggio seguendo un piccolo disco, il quale a sua volta oscilla intorno all'oggetto. L'idea è di segnare i gol facendo passare il disco sopra la zona di meta avversaria, che rappresenta anche il punto di partenza per ogni giocatore. Ogni sfera è dotata inoltre di una piccola bussola che punta sempre in direzione del disco per meglio individuarlo; una volta trovato si può sfruttare un campo magnetico per attrarre il disco e sistemarlo nella propria sfera. Quando il disco è bloccato all'interno diventa possibile spararlo in qualsiasi direzione si scelga, con la speranza di farlo scivolare verso la zona punti.

La PALACE presenta lo scivolo del futuro, o è solo uno scivolone

Altri elementi di gioco sono dati dalle caratteristiche del paesaggio che spuntano mentre si avanza tra i piani di gioco: frecce magnetiche che spingono in varie direzioni, ripide colline, stretti passaggi e una varietà di superfici diverse che rallentano, accelerano o fanno saltellare qua e là. Tutto ciò è segnato nel destino, non c'è scampo. Fortunatamente la presentazione del gioco è praticissima, permettendo di operare modifiche a ogni parametro del gioco (velocità delle sfere, inerzia, attrito, potenza di fuoco). Dal momento che con i parametri preselezionati è deludente al punto da desiderare di infilare un piede nel monitor, cambiare le opzioni diventa essenziale.

La vergogna di *Sliders* è che, essendo di base una buona idea, potenzialmente avrebbe potuto essere giocabilissimo, e questo lo rende ancora più deludente. Non c'è niente di più noioso che giocare a un gioco che è sì quasi eccellente, ma è stato sprecato da una realizzazione mediocre. Ci sono brevi momenti, particolarmente con lo schermo sdoppiato nel modo a due giocatori, durante i quali è realmente divertente, ma l'insieme ne perde a causa di alcuni elementi fastidiosi. È incredibilmente difficile segnare un gol, perché metà del tempo si spreca a indovinare dov'è la zona punti, e quando è sullo schermo, è comunque difficile da toccare col disco. L'unico modo di segnare facilmente è abbassare drasticamente la Potenza di Tiro per far rotolare fuori il disco da molto vicino, ma questo rallenta il resto del gioco, essendo in tal modo impossibile lanciare il disco da distanza ragionevole. Un'alternativa sicuramente più sensata poteva essere quella di rendere la potenza di sparo proporzionale alla durata di pressione del pulsante di fuoco.

Un altro difetto frustrante è l'uso spropositato delle variazioni di paesaggio, in particolare le piastrelle frenanti e le frecce magnetiche. Ci si riduce a lottare contro il gioco stesso, e così l'effetto generale diviene noia invece che esaltazione. Bisogna ricordare che, a volte, è meglio poco piuttosto che troppo: si tratta pur sempre di giocare e divertirsi. *Sliders* invece, avrebbe potuto essere eccellente, ma non lo è, purtroppo.

Come giudichereste gli ideatori di un gioco praticamente eccezionale ma estremamente ingiocabile?

Il problema di *Sliders* è che anche quando il giocatore si trova vicino alla segnatura, calcolare dove la palla andrà a finire è un compito assai arduo. Benché ci siano molti modi di trastullarsi (la gravità, l'attrito, il controllo della palla) non si resta a giocare così tanto.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CONSOLE

SEGA MEGA DRIVE L. 290.000
SEGA GAME GEAR L. 280.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000
NINTENDO SUPER FAMICOM L. 545.000

ESPANSIONE 512Kb INTERNA - L.70.000
HOME VIDEO KIT - L. 999.000
CDTV IL MULTIMEDIALE - L. 1.200.000

DISK BULK 3.5" L. 750
(ORDINE MINIMO 100)

Stampanti CITIZEN

120D+	80 Col. 9 aghi	L.350.000
124D	80 Col. 24 aghi	L.550.000
Swift 9	80 Col. 9 aghi opz.Colore	L.500.000
Swift 24	80 Col. 24 aghi opz.Colore	L.750.000

MATRIX

Via Massena 38b,TORINO - TELAFAX N.011/5613232
Via Monginevro 1,TORINO - TEL. 011/3852012 FAX 011/3856939

*** HARD DISK ***

[illegible]
CON HARD DISK QUANTUM 52 Mb
OKTAGON PER AMIGA 500 - L. 1.100.000
ALF 2 PER AMIGA 2000 L. 830.000
ALF 3 PER A 2000/3000 L. 940.000

A 590 ORIGINALE ESP. A 2 Mb - L.640.000
H.D. 20 Mb WEST.DIGIT. E CONTROLLER XT BUS - L.350.000
H.D. 40 Mb SEAGATE AT BUS - L. 400.000

!!! CORSI !!! CORSI !!! CORSI !!!
INTRODUZIONE ALL'MS-DOS - 6 ORE
INTRODUZIONE ALL'AMIGA-DOS - 6 ORE
LAVORARE CON WINWORD - 12 ORE
LAVORARE CON WORDSTAR - 12 ORE

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232

RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

WILD LION

Via Codro,5/C - 42048 Rubiera (RE)
Tel. e Fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per:
SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGADRIVE - AMIGA - PC COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX - SEGA MASTER SISTEM - NINTENDO

SUPER FAMICOM L. 750.000 + 1 Gioco
SEGA MEGADRIVE L. 399.000 + 1 Gioco
AMIGA 500 L. 750.000 + 10 Giochi
PC COMPATIBILI 286 23Mhz HD 40M VGA Monitor a Colori VGA L. 2.500.000

Giochi per SUPER FAMICOM:
Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pilot Wing - Gradius III - SD Great Battle - Final Fight U.N. Squadron - R Type II - Ghouls & Ghosts III - Darius Twin

Giochi per MEGADRIVE:
Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - Kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing -

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE:
MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PS: Noleggio giochi di qualsiasi tipo solo per la regione Emilia Romagna

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IN·HOC·SIGNO·VINCES

UNA CATASTROFE DI PROPORZIONI TRAGICHE STA PER ABBATTERSI SULLA CITTA' DI ERCOLANO.
E' il 24 Agosto del 79.d.C., una tranquilla e calda giornata estiva e nulla lascia trasparire ciò che sta per accadere.Verso le 12 il Vesuvio inizierà ad eruttare lapilli incandescenti su tutta la zona circostante.
UNA TREMENDA ERUZIONE CHE SEPPELLIRA' PER SEMPRE ERCOLANO.

Puoi rivivere quei drammatici momenti nelle vesti di ARIUS, al quale é stata affidata una missione segreta. Hai poco tempo per raggiungere l'ultima nave che potrà salpare da ERCOLANO.

"IN HOC SIGNO VINCES"

é un'emozionante ADVENTURE realizzata con il sistema "MULTI WINDOWS", che ti consente una semplice e coinvolgente gestione del gioco,atta ad appassionarti anche se sei alle prime armi o non prediligi particolarmente questo genere.
Una splendida e suggestiva grafica ti accompagna in questa nuova AVVENTURA.
P.s.: LA FEDELTA' PREMIA !!!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
ARSCOM di Roberto Tabacco
Via G.B. D'Albertis 25/22
16143 GENOVA

Tel.: 010/504752 - Fax: 010/504752 (h 16-18)

DESIDERO RICEVERE:
"IN HOC SIGNO VINCES"
Adventure Game per AMIGA.
Al prezzo di L.30.000
(comprese spese postali)

Cognome e nome ____
Indirizzo ____ Nr. ____
CAP ____ Città ____ Pv ____ Tel. ____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore) ____
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a ARSCOM di Roberto Tabacco

TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI !!
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE !!

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM
HARD DISK 40MB - 2 DRIVE
SCHEDA VGA - MONITOR
MONOCROMATICO
a £. 1.699.000

TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE ORIGINALI x AMIGA & PC.
AMIGA 500 GARANZIA ITALIANA a £. 699.000.
COMMODORE CD-TV a £. 1.249.000.
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BEAST BUSTERS

Genere Sparatutto
Casa Activision
Prezzo prezzo nc

Coin-op muniti di mitragliatori non sono un concetto rivoluzionario. Risalgono almeno alla fine del secolo scorso, quando gli antenati dei videogiocatori infilavano le loro monetine in macchine che si potrebbero definire predecessori degli odierni videogiochi: armati di fucili a pallini ancorati al bancone, si doveva colpire ogni sorta di bersaglio, dalle ochette di legno alle foche di gesso, nel tentativo di vincere l'agognato orsacchiotto di peluche. In epoca più recente in sella a cavalli meccanici era possibile sparare a miniature raffiguranti cowboy e indiani che, galoppando furiosamente, cercavano di evitare i vostri invisibili, ma letali, colpi. Al giorno d'oggi, i fucili sparano raggi di luce e i bersagli si agitano su uno schermo, ma il concetto è lo stesso.

(destra) Direttamente da "Venerdì 13 Parte IX" - Jason versus K - il maniaco con la maschera da hockey imperversa in redazione.

(sotto) Qualcosa mi dice che quella granata non sarà certo salutare al nostro già precario livello di energia

Pochi anni fa, la Taito ebbe la brillante idea di rilanciare questo tipo di giochi, e con *Operation Wolf* riscosse un successo a livello mondiale. Quando uscì il seguito, *Op. Thunderbolt*, decine di coin-op (compresi quelli non autorizzati, vedi *Operation Bear*) montavano uno, due o addirittura tre mitragliatori, preferibilmente Uzi, scatenando le proteste dei moralisti di professione sulla famigerata "ultraviolenza digitale".

Beast Busters si distingue tra gli altri perché, invece di propagandare un massacro totale di militari o terroristi - esseri umani, in brevis - lo indirizza verso degli obiettivi che suscitano meno compassione e rimorsi di coscienza: un esercito di zombie. Vi troverete di fronte anche ad una schiera di Jason, il maniaco (o l'eroe?) della interminabile saga di Venerdì 13, che hanno in comune con l'originale una certa renitenza a morire.

Il problema maggiore, comunque, è costituito dai comandi. Trascurando il fatto che al posto di un Uzi saltellante abbiamo un assai più tranquillo e apparentemente innocuo mouse, arma decisamente meno esaltante della prima, vera responsabile del successo di questo genere di giochi, i comandi risentono di una paurosa lentezza di risposta, accompagnata da una esasperante pretesa di precisione. Mentre in *Operation Wolf*, ad esempio, era possibile sparare all'impazzata sulla folla dei nemici, falciandone un gran numero, nel gioco in esame ciò è impossibile. È infatti necessario mirare l'obiettivo con millimetrica precisione e poi sparare, ma questa operazione non è delle più rapide e non è certo agevolata dal numero incalzante di famelici zombie succhia energia.

In ogni caso, i fan di *Operation Wolf* e *Line Of Fire* potrebbero trovare in *Beast Busters* una valida alternativa al già deludente *Predator II* della Imageworks. La grafica è molto fedele al coin-op e il sonoro è godibile, - particolarmente apprezzabile il piagnisteo degli zombie sul punto di esalare l'ultimo respiro - e l'azione è sufficientemente frenetica e furiosa da mantenere alta la sfida.

Un gruppo di fan agguerriti si lancia dal camion per strappare un autografo, e possibilmente anche un braccio, a Riccardo Albini

I non-morti attaccano in ogni maniera possibile. L'espressione concentrata dello zombie in primo piano, sembra stia sbadigliando, ormai giunto al termine del corridoio.

K VOTO

Azione frenetica.

Pessima risposta al comando del mouse.
Non riesce a rendere l'atmosfera del coin op

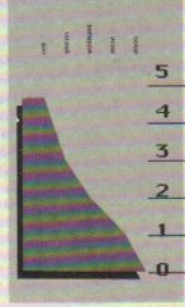
702 AMIGA

G	QI	A	FK
8	2	6	7

Sono giochi come *Beast Busters* che, come i corrispettivi cloni cinematografici, hanno saturato il mercato e quindi ucciso il genere dei film horror e splatter dell'ultima generazione.

BEAST BUSTER

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

electronics PERFORMANCE

VIA S. FRUTTUOSO 16/A - 20052 MONZA (MILANO) - TEL. 039/744164

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	850.000
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.590.000
PC 386 SX 16 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.200.000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	3.250.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L.	2.700.000
PC Portatili 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD.	L.	3.800.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc. da	L.	145.000
Mother Board 286 16/21 Mhz	L.	250.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz	L.	390.000
Mother Board 386 25 Mhz	L.	590.000
Monitor CGA colore	L.	490.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L.	590.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore	L.	680.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L.	990.000
Monitor VGA Monocromatico	L.	260.000
Stampante MPS 1230 b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1550 colore	L.	450.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L.	490.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	L.	680.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L.	695.000
Stampante Laser	L.	2.400.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	140.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	195.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb da	L.	180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	120.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L.	240.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	290.000
Hard Disk 40 Mb	L.	390.000
Hard Disk 52 Mb	L.	475.000
Hard Disk 90 Mb	L.	730.000
Controller per Hard Disk e Drive	L.	65.000
Modem interno 2400 da	L.	230.000
Modem esterno 2400 da	L.	290.000
Scanner PC	L.	295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L.	550.000
Mouse PC	L.	45.000
Mouse PC GM - 6000	L.	69.000
Mouse PC Ottico	L.	85.000
Trackball PC	L.	90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L.	430.000
Scheda Clock XT	L.	20.000
Scheda Fax		Telefonare
Scheda Multi I / O AT	L.	29.000
Scheda parallela	L.	20.000
Scheda RS 232 Doppia	L.	29.000
Scheda espansione	L.	180.000
Scheda joystick (2 porte)	L.	25.000
Convertitore joystick PC e analogici	L.	35.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L.	49.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz da	L.	190.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz da	L.	290.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori		Telefonare

- **Spedizioni contrassegno in tutta Italia**
- **Sconti riservati ai rivenditori**
- **Pagamenti rateali da £. 50.000.= mensili**
- **Riparazioni**

• Dal 1° gennaio 1992
nuovo N. Telefono
02/6128240 - Fax. 02/66012023

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE		Telefonare
Amiga 500	L.	690.000
Drive Esterno per Amiga	L.	160.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L.	490.000
Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L.	280.000
Modulatore per Amiga	L.	60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L.	60.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500	L.	75.000
Espansione 2 Mb interna A. 500	L.	290.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500	L.	425.000
Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda	L.	430.000
Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda	L.	430.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L.	450.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb		Telefonare
Modem Amiga da	L.	275.000
Scanner per Amiga	L.	450.000
Digitalizzatore Amiga da	L.	95.000
Videogenlock Amiga	L.	490.000
Tavoletta grafica Amiga		Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L.	45.000
Mouse Amiga	L.	59.000
Mouse Ottico Amiga	L.	90.000
Brush Mouse per Amiga	L.	135.000
Trackball Amiga	L.	95.000
Trackball Amiga senza filo infrarossi	L.	120.000
Action Replay per Amiga		Telefonare
Alimentatore Amiga	L.	115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L.	35.000
Kit 4 joystick per Amiga	L.	29.000
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L.	19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c / cloches BAR manuale trasparente	L.	15.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L.	25.000
Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica	L.	10.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L.	15.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick trasparente autofire	L.	19.000
Joystick trasparente microswitches	L.	29.000
Joystick PRO 5000 c / microswitches nero	L.	38.000
Joystick SWITTY JOY	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	39.000
Joystick MINI BAR Professional	L.	75.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L.	39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L.	25.000
Joystick VG260	L.	20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L.	69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
Joystick PC WINNER	L.	35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L.	19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE da	L.	19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L.	1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L.	1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	2.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	49.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L.	25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L.	15.000
Kit Puliscitestine per Videoregistratore	L.	19.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L.	3.500
GAME C.64 disco originali da	L.	10.000
GAME C.64 cassetta originali da	L.	10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali da	L.	20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali da	L.	20.000
GAME AMIGA originali da	L.	15.000
CARTUCCE NINTENDO		Telefonare
CARTUCCE GAME - BOY		Telefonare

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

PRO SOCCER

SUPER FAMICOM **700**

G	QI	A	FK
6	4	5	6

Giocabilità discreta
Un gran numero di opzioni. Buona quella per due giocatori.

Il metodo di controllo non eguaglia l'originale
Grafica di qualità non eccelsa e una musichetta di sottofondo estremamente fastidiosa.

L'incompatibilità di *Kick Off* con il metodo di controllo del Famicom aumenta il tempo necessario per familiarizzarsi con *Pro Soccer*, per non parlare della pazienza richiesta. Chi è capace di perseverare verrà ricompensato - e la longevità di *Pro Soccer* è fuori discussione.
Una musichetta fastidiosa e completamente fuori luogo accompagna la partita, mentre la frustrazione è alimentata dalle frecce che indicano quale giocatore è sotto il vostro controllo: spesso, durante le azioni più convulse, è facile confondersi. E senza l'incentivo della giocabilità dell'originale, è difficile che i possessori di SuperFamicom digeriscano la bassa qualità degli sprite.

Kick Off per Super Famicom: è veramente quell'hit che tutti si aspettano?

No. Cioè, non che sia poi così brutto, ma certamente non è nemmeno *Kick Off*. Come vi avevamo già annunciato, ora anche i possessori di una console SuperFamicom possono vivere l'esperienza del gioco del calcio più bello del mondo - più o meno. Il titolo è stato cambiato in *Pro Soccer* per non avere guai con la ditta giapponese di cerniere lampo *Kick Off*, e il programma ha subito tutti i cambiamenti necessari a una conversione Amiga - Famicom. Tutti coloro che hanno giocato - e amato - questo gioco potevano avere seri timori sul risultato finale, e ora questi timori sono stati confermati.

Come ho detto, il risultato finale non è malvagio - ma durante il lavoro di conversione qualcosa è andato perso. Tecnicamente tutti gli elementi del gioco originale sono stati conservati - selezione delle squadre, formazioni, colpi di testa, calci di punizione, calci d'angolo, doppio effetto, contrasti... ma quando si prende il mano il joypad e si comincia a giocare ci si accorge subito che qualcosa non va. Formalmente il gioco è identico - in realtà non lo è.

Ad essere sinceri, la colpa non è degli industriosi amici della Imagineer, autori della conversione. Il problema è che l'alta precisione nel controllo del gioco richiesta da *Kick Off* semplicemente non viene soddisfatta dal Joypad del SuperFamicom. I rapidi e calibrati cambi di direzione che rendevano il gioco una gioia per gli amanti del dribbling non possono essere eseguiti con altrettanta naturalezza con un comando quadridirezionale. Non funziona. Il risultato è la sensazione di giocare a *Kick Off* con un handicap al quale non si è abituati. È comunque possibile, con un po' di pratica, raggiungere livelli di abilità discreti, ma molte delle tecniche più raffinate possono essere lasciate nel cassetto. Fortunatamente il gioco è più veloce di quanto le versioni di pre-produzione facevano temere. La maggior parte degli aspetti più importanti del gioco rimane così, intatta - dico la maggior parte perché la versione finale presenta ancora alcuni difetti. Lo scorrimento è veloce ma non particolarmente fluido; anzi, talvolta è incredibilmente sussultante. Il disegno del campo, inoltre, da origine a un curioso effetto ottico: quando i giocatori si muovono a grande velocità il campo sembra immobile - non certo il modo migliore di gestire la cosa.

Ammetto che chi non ha mai giocato a *Kick Off* difficilmente si lamenterà di questi difetti. *Pro Soccer* non è un brutto gioco di calcio e offre ore e ore di divertimento nella versione a due giocatori. Ma chi ha sperimentato le gioie del programma originale non avrà dubbi nell'orientare il proprio pollice verso il basso.

(Sopra) Per l'osservatore casuale *Pro Soccer* è quasi identico a *Kick Off* - ma basta prendere in mano il Joypad per accorgersi della differenza.

(Sinistra) Una mischia furibonda nell'area del computer.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

COMPUTER

Amiga 500 680.000
Con in omaggio: 10 giochi, joystick, garanzia Commodore.

Amiga 500 Plus 790.000
Il nuovo Amiga 500 con 1 MB Chip Ram, Kickstart 2.0, ECS.

Amiga 2000 1.350.000
Amiga 2000 + hard disk 45 MB 1.990.000
Con 1 MB Chip Ram, AmigaVision e 10 giochi omaggio, garanzia Commodore.

Amiga 3000 25 MHz hard disk 50 MB 4.690.000
Amiga 3000 25 MHz hard disk 100 MB 5.350.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 1 MB Fast.

Amiga 3000 Tower 25 MHz 100 MB 5.940.000
Amiga 3000 Tower 25 MHz 200 MB 6.980.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 4 MB Fast.

Commodore CDTV 1.199.000

MONITOR ED ACCESSORI

AV-7202 195.000
Sintonizzatore video Philips per monitor, permette di utilizzare il vostro monitor da computer anche come televisore.

Tuner Savage 255.000
Originale base basculante per monitor, comprendente un ottimo sintonizzatore TV e telecomando, 99 canali, 16 canali memorizzabili.

1084-S 460.000
Monitor colori Commodore, media risoluzione, per Amiga, C64 oppure PC con scheda CGA o EGA.

Philips BM 7502/22/42 190.000
Monitor Philips mono 12" videocomposito, fosfori bianchi, ambra o verdi.

Philips CM 8833-II 469.000
Monitor Philips colori 14", pitch 0.42, 2 canali audio stereofonici, ingressi CVBS, RGB lineare e TTL. Per PC con CGA, Amiga e C-64.

Philips CM 3209 MultiScan 1024x768 730.000
Monitor Philips colori 14" VGA, risoluzione 1024x768, pitch 0.28, multiscan, frequenze 31.5/35.2/35.5 KHz. Ingresso RGB con presa 15 pin, completo di cavo.

Philips CM 2789 MultiSync 20" 1280x1024 3.090.000
Monitor Philips colori multisync 20", risoluzione 1280x1024, frequenze da 30 a 64 KHz.

Crystal 14" Color MultiScan 1024x768 595.000
Sampo 19" Color MultiScan 1024x768 1.985.000
Monitor a colori multiscan, pitch 0.28, risoluzione 1024x768, con base basculante e cavo.

Data Switch a 2 posizioni 40.000
Data Switch a 4 posizioni 70.000
Cavo computer <-> dataswitch 20.000

MODEM HAYES COMPATIBILI

Esterno Discovery MNP5 435.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel

Esterno Discovery 299.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel

SupraModem 2400i, scheda per PC 160.000
SupraModem 2400zi, scheda A-2000/3000 250.000
SupraModem 2400, esterno 225.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibili al 100%, per tutti i computer.

SupraModem 2400i Plus, scheda per PC 315.000
SupraModem 2400zi Plus, sch. A-2000/3000 355.000
SupraModem 2400 Plus, esterno 380.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibili al 100%, per tutti i computer. Supporta V42bis e correzione d'errore MNP5, half-duplex fino a 9600 Baud.

Modem Courier HST 19600 1.475.000
Esterno con V42, V42bis e MNP5, per trasmissioni fino a 38400 Baud.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ACCESSORI PER AMIGA

HARDWARE AMIGA

Podscat-Amiga Graphics Tablet 580.000
Tavoletta grafica per tutti gli Amiga, permette di disegnare professionalmente con una penna su una superficie.

Scheda Kickstart 1.3 68.000

SupraDrive 500-XP hard disk 52 MB 1.180.000
SupraDrive 500-XP hard disk 105 MB 1.640.000
- **sovrapprezzo per 2 MB Ram** 105.000
- **sovrapprezzo per 4 MB Ram** 600.000
- **sovrapprezzo per 8 MB Ram** 1.230.000

Hard disk (Quantum) autoboot FFS per Amiga 500, completo di controller velocissimo standard SCSI, espansione Ram fino a 8 MB (base 512K), connettore bus Amiga (86 pin) passante.

Prolunga Drive Amiga 52.000
Cavo per allungare la connessione tra Amiga e drive esterno.

Prolunga Modulatore A520 25.000
Allunga la connessione tra Amiga e il modulatore TV esterno.

Sampler Plus 165.000
Digitalizzatore stereo/mono per Amiga ad alta fedeltà, banda passante 56 KHz.

AntiRam 16.000
Dispositivo hardware per scollegare ogni espansione di memoria di 500/2000 spostando semplicemente un interruttore.

AntiDrive 19.000
DF1 Killer (interno) 11.000
Interfaccia passante da collegare alla porta drives, permette di scollegare ogni unità esterna senza dover spegnere il computer.

Boot DF1 18.000
Kit di facilissimo montaggio per scambiare con un interruttore il drive interno con il primo dei drive esterni, per poter quindi caricare i programmi dal drive esterno.

Virus Detector II 28.000
Dispositivo hardware da collegare all'interno del vostro Amiga, per inibire la scrittura sui dischetti; utilissimo contro i virus.

SuperRam 1.5 MB con clock 180.000
Espansione interna per Amiga 500 da 1.5 MB, porta la memoria totale del computer a 2 MB, autoconfigurante, si inserisce sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB.

Super VideoSound 250.000
Super VideoSound + PAL-RGB Converter 398.000
Nuovo digitalizzatore video con 4096 colori + campionatore stereofonico ad alta fedeltà, banda passante 20 KHz.

SupraRam 500-RX con 1 MB Ram 275.000
- **con 2 MB Ram** 115.000
- **con 4 MB Ram** 455.000
- **con 8 MB Ram** 995.000

Espansione esterna per Amiga 500 da 1 MB fino a 8 MB, 0 wait state e hidden refresh, connettore bus Amiga 86 pin passante.

Fatter Agnus 8372-A 184.000
Super Denise 138.000
I nuovi chip ECS, installabili su A500/2000 con piastre madri rev. 4 o successive.

MiniGen 299.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, titolazioni, ecc.

Amiga Televideo 234.000
Permette di ricevere le informazioni Televideo e di elaborarle in seguito col vostro Amiga.

PAL Genlock 540.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, titolazioni, ecc. Ottima qualità. Con controlli di fader, luminosità, contrasto, colore.

SupraDrive esterno 880K 149.000
Con dispositivo AntiDrive per disabilitare il drive, connettore passante ed interruttore per disabilitare la scrittura.

SuperPic II Amiga 1.450.000
SuperPic II Expansion Kit 345.000
Digitalizzatore in tempo reale con genlock, qualità superlativa.

PAL-RGB Converter 224.000
Converte i segnali RGB in PAL e viceversa, con controlli di saturazione e contrasto. Si inserisce nella presa per monitor RGB dell'Amiga, senza bisogno di alimentazioni esterne.

A2010 drive Commodore interno per A-2000 198.000
A2060 scheda modulatore TV 197.000
A3010 drive Commodore interno per A-3000 198.000
A501 esp. da 512 KB per A-500 con clock 126.000
A520 modulatore TV esterno 49.000
Adattat. porta parall. (tipo A-500) per A-1000 39.000
Alimentatore di ricambio esterno per A-500 143.000

Coppia altoparlanti stereo amplificati 76.000
DigiView 4.0 299.000
Drive esterno 5"1/4 360 KB 269.000
Drive esterno Commodore A-1011 199.000
Drive esterno HD 1.44 MB per tutti gli Amiga 250.000
Drive interno A-2000 compatibile 100% 139.000
Drive interno A-500 compatibile 100% 139.000
Espans. 512 KB comp. per A-500 con clock 89.000
Espansione 512 KB comp. per A-500 59.000
Espansione compatibile senza RAM (414256) 25.000
Handy Scanner Golden Image 105 mm 395.000
Interfaccia MIDI A-500/2000 49.000
Interfaccia MIDI Plus A-500/2000 125.000
Interfaccia per 4 joystick 24.000
Motherboard 2 posti per A-500 (bus 86 pin) 49.000
Mouse Golden Image alta qualità, 280 dpi 39.000
Mouse ottico Golden Image 87.000
Mouse cordless Golden Image 117.000
Trackball cordless 135.000
Penna ottica 29.000
Trackball 80.000
Penna-Mouse 135.000

Ad-Ide 270.000
Ad-Ide - HD 20 MB Conner 22 ms 870.000
Ad-Ide - HD 60 MB Western Digital 19 ms 1.290.000
Controller interno per Amiga 500 o 2000, supporta tutti gli hard disk tecnologia IDE; si monta nello zoccolo del 68000.

Ad-Ram 250.000
Ad-Ram con 2 MB 390.000
Ad-Ram con 4 MB 520.000
Espansione interna per Amiga 500 da 4 MB, porta la memoria totale a 4.5 MB, autoconfigurante. Completa di clock e batteria.

Ad-Speed 16 MHz 450.000
Velocizzatore interno per Amiga 500, 1000 o 2000 con CPU 68000 16 MHz, si monta nello zoccolo del 68000. Comprende 32 KB di cache Ram high-speed. Aumenta del 100% la velocità.

SupraRam A-2000 con 2 MB Ram 390.000
- **ogni 2 MB di Ram di espansione** 190.000

Scheda di espansione per Amiga 2000 o 3000, da 2 a 8 MB di Fast Ram con 0 wait states e hidden refresh.

A-2320 450.000
Scheda interna per A-2000 in grado di azzerare lo sfarfallio tipico della risoluzione interlacciata; è necessario l'uso un monitor multisync o VGA.

A2301 299.000
Scheda Genlock semi-professionale per A2000. Ingresso esterno videocomposito, uscite RGB analogico e videocomposito; in omaggio: software TV-Text e TV-Show.

SupraDrive SCSI WordSync Interface 240.000
SupraDrive HardCard SCSI 52 MB Quantum 740.000
SupraDrive HardCard SCSI 105 MB Quant. 1.070.000
SupraDrive HardCard SCSI 210 MB Quant. 1.740.000

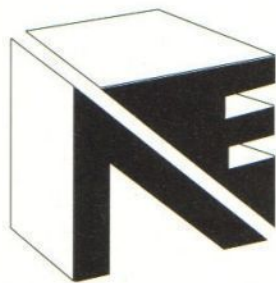
Commodore A2091 325.000
Commodore HardCard 2091/52 MB Quantum 860.000
Commodore HardCard 2091/105 MB Quant. 1.190.000
Commodore HardCard 2091/210 MB Quant. 1.860.000
Espansione 2 MB Ram per A-2091 145.000
Le nuove hard disk card per Amiga 2000 della Commodore, complete di hard disk SCSI, con possibilità di espansione di memoria da 2 MB di Fast Ram, autobooting. Eccezionale rapporto qualità/prezzo.

COLORBURST 1.440.000
Unità video da 16.8 milioni di colori - 24/48 bitplane. Si collega alla porta monitor di qualsiasi Amiga, connettore passante. Comprende 1,5 MB RAM, processore custom VLSI a 28 MHz per il controllo real-time dei 24 bitplane, sprites virtuali a 24 bit, 16.777.216 colori per pixel. Compatibile con qualsiasi genlock o encoder esterno. Comprende un fantastico programma di disegno a 24 bitplane in tempo reale. Permette un dual-playfield a 48 bitplane (24 bit per lo schermo e 24 per l'overlay).

Amiga Action Replay II per A-500/1000 169.000
Amiga Action Replay II interna per A-2000 185.000
Amiga Synchro Express III per A-500/1000 98.000
Amiga Synchro Express III interna per A-2000 114.000

Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-2000 3.900.000
Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-3000 4.340.000
Espansione a 8 MB Ram 470.000
Il miglior velocizzatore per Amiga 2000/3000, con il nuovo processore Motorola 68040, coprocessore matematico interno, espansione di memoria a 32 bit da 4 a 32 MB Ram (con normali SIMM 1Mb*8 oppure 4Mb*8 da 80 ns) Clock della CPU 28 MHz; potenza di calcolo 20 MIPS.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!! L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO	L. 149.000
MOUSE SENZA FILO	L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0
IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo. HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon ion

Still Video Camera RC-260

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 349.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DF0: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

AMIGA TELEVIDEO

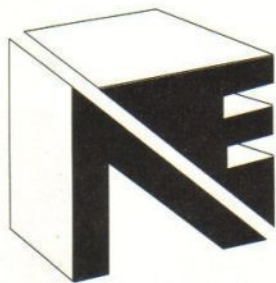
interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.
Solo per amiga 500/2000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NEWEL - SPECIALISTI IN GENLOCK OLTRE 10 MODELLI PER OGNI ESIGENZA!!!

GENLOCK	L.299.000
PAL GENLOCK 3.0	L.390.000
SUPERGENLOCK	L.590.000
GEN "2"	L.690.000
SUPER VHS-GEN	L.990.000
VIDEOMASTER	L.1.990.000

K090 GENLOCK PER AMIGA

K090 è un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione più cari e ingombranti.
Con il Genlock K090 Vi sarà permesso di:
1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
2) Fondere testo e grafica sul video.
3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori Genlock K090 è lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Pannello di controllo completamente accessibile.
d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock K090 fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
Il Genlock K090 è il più affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

MODO DISSOLVENZA.

Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video.
Regolando la manopola nelle due direzioni si avrà una variazione del grado di trasparenza.

MODO AMIGA.

Nessun segnale video sarà visibile (anche se uno è connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA è attivo.

MODO FUSIONE.

L'immagine video è visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano.
Regolando la manopola si avrà una variazione del grado di visibilità dell'immagine grafica fusa.

SPECIFICHE TECNICHE

Compatibilità	AMIGA 500, 1000, 2000, 3000 e ogni video composito PAL
Sorgenti video	Telecamere, videoregistratori, camcorders e lettori di dischi laser
Codificatore	PAL
Interfaccia	D-Sub 23-pin RGB
Input/output	jack RCA
Segnale video	1 Vpp
Alimentazione	Alimentatore + 12 VDC esterno
Modi di visualizzazione	tre modi
Dimensioni	120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

FINALMENTE DISPONIBILE IL LASER DISC PER AMIGA TELEFONARE!!!!

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL-ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica constantemente in quale traccia si trova la testina magnetica del Floppy-Drive; questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.
Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Drive esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K062 genera un bip per avvisare che vi è stato un tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCETTO per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.
La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dfo) ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY	7 segmenti LED
PESO	0,43 Kg.
DIMENSIONI	102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO	0 - 45

SUPER AMIGA 500 garanzia Commodore Italia. confezione speciale con software + joystick omaggio	L.680.000
SUPER AMIGA 2000 garanzia Commodore Italia. confezione speciale con software + joystick omaggio	L.1.390.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA'

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non-ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'attesissima scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI à 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

L.1.490.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

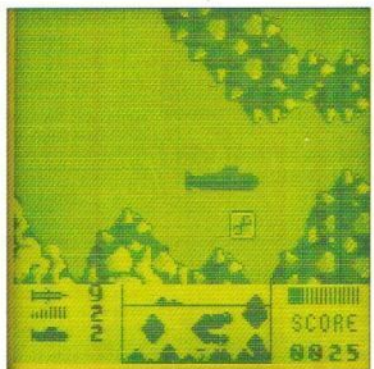
Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

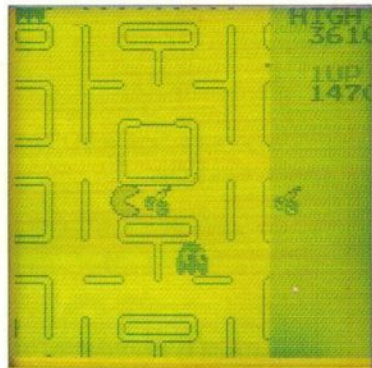
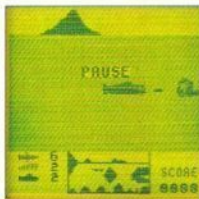
vit bonimba

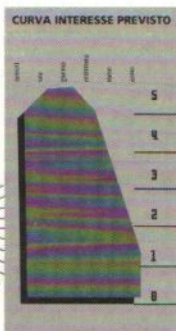
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

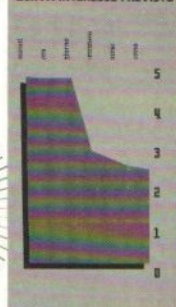
novità per GAM

Una nuova ondata di titoli per la meraviglia miniaturizzata della Nintendo raggiungerà i negozi in questo mese. K dà un'occhiata ai sei migliori ....

L'Ottobre Rosso è intrappolato in un sistema di caverne sottomarine. Prendendo l'icona sotto di voi riparerete tutti i danni subiti allo scafo.

La situazione vicino alla superficie sta diventando calda, con un siluro nemico che punta dritto sul sommergibile. Sarà meglio attivare il Motore a Cavitazione Nulla.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Wow, che gioco difficile! Quando a metà degli anni ottanta il romanzo di Tom Clancy scalava la cima delle classifiche di vendita nelle librerie di mezzo mondo, nessuno nel campo dei videogiochi lo degnò di uno sguardo, dal momento che la licenza di un libro è vista quasi con sospetto dagli addetti ai lavori. Poi, non appena l'omonimo film ha cominciato a far capolino dagli schermi dei cinema, ecco che tutti hanno fatto a gara nel cercare di assicurarsene i diritti. Oggi la Grandslam ci propone, convertita su Gameboy, questa sua ultima fatica. Come Marko Ramius, comandante del supersottomarino Ottobre Rosso, il nostro compito è quello di disertare passando all'Ovest, percorrendo una serie di livelli a scorrimento orizzontale nel più puro stile arcade, consegnandosi agli Americani. Percorrere una lunga serie di caverne sottomarine è già abbastanza difficoltoso di per sé, ma la situazione si complica ulteriormente per gli sforzi della marina sovietica, che con elicotteri sommergibili e navi tenterà di affondarvi in ogni maniera possibile. Per difenderci noi possediamo un lanciatorpedini posto sul muso del sommergibile, oltre a un più distruttivo sistema lanciamissili che si potrà guadagnare durante la partita. Un tocco di novità è dato dal Motore a Cavitazione Nulla, il cui uso ci permetterà per qualche istante di essere invisibili alle navi nemiche e ai loro siluri. È presente anche un'interessante opzione a due giocatori, che permette al secondo giocatore di comandare la flotta sovietica. La meccanica di gioco però risulta un poco semplicistica, e se avete letto il libro o visto il film, rimarrete delusi dal fatto che questa licenza non rende assolutamente giustizia al coinvolgimento provato durante la lettura dell'opera di Clancy o la visione del film. Insomma, il classico spara-e-fuggi che metterà a dura prova i riflessi dei più esperti giocatori di Gameboy.

PAC MAN

Ora è tornato alla ribalta anche il buon vecchio Pac-Man. Meno male, perché per il Gameboy ne sentivamo proprio la mancanza (sapete com'è, noi siamo malati di nostalgia....), soprattutto dopo la conversione per Lynx di *Pac-Land*. La trama ormai la conoscono anche i sassi, ma dal momento che non si sa mai, e che qualche venusiano potrebbe aver acquistato per la prima volta una copia di K, la illustriamo ugualmente: si tratta di guidare Pac-Man in un labirinto, mangiando i puntini che trova sul suo cammino ed evitando al contempo i quattro fantasmini che lo infestano. Pac-Man non è senza difesa, dal momento che mangiando delle speciali pillole energetiche il nostro eroe giallo (beh, in questo caso grigio...) può ribaltare la situazione e farsi delle belle scorpacciate di fantasmi. Il gioco su Gameboy può essere giocato in due maniere: con vista sul-

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

EBOY

Oh, Pac-Man..., perché te ne sei andato via? Ma chi se ne importa, visto che sei ritornato, e sul mio portatile preferito. Superbo!

È da meno di una settimana che ho perso il vizio di *Tetris* e che mi sento finalmente disintossicato, ...ed ecco che mi mettono sulla scrivania *Hatris*. Ci sono ricaduto di nuovo e il vizio è più forte che mai.

l'intero labirinto, oppure con vista a scorrimento su di un quarto di esso. Entrambi i metodi hanno dei problemi: la grafica minuscola del primo rende difficile distinguere i fantasmini pericolosi da quelli mangiabili, mentre la limitata visione del piano di gioco del secondo, non permette di sapere dove si trovano tutti i fantasmi (questo è senz'altro il problema più grave).

Probabilmente la cosa più divertente di questo classico del passato è rappresentata dall'opzione di collegamento a due giocatori. Questi competono l'uno contro l'altro in un numero di partite, e ogni fantasma mangiato da uno apparirà nel labirinto dell'altro! È un'idea eccezzzzzionale che rivitalizza un vecchio classico dandogli una nuova dimensione. In conclusione *Pac-Man* (il cui nome deriva da "paku" che in giapponese significa mangiare) è una buona conversione. Tutti i trucchi e le strategie imparate quando eravamo giovani funzionano ancora, e il fascino del gioco è ancora forte.

HATRIS

K gioco

Hey! Che bel gioco! È proprio vero che i buoni ideatori di giochi non si smentiscono mai. Alexey Pajitnov, il creatore di *Tetris* è tornato e, con l' aiuto di Vladimir Pokhilko, ha scritto un altro gioco sulla falsariga del suo prodotto più famoso. Come in tutti i giochi di questo tipo, l'idea di base è sorprendentemente semplice: delle coppie di differenti tipi di cappelli cadono dall'alto lungo sei colonne, e muovendo le coppie a sinistra o a destra, oppure ruotando la posizione dei cappelli, il giocatore deve riuscire ad ammonticchiare in verticale i cappelli dello stesso tipo. Mettete cinque cappelli uguali uno sopra l'altro ed essi scompariranno. Più a lungo si riesce a giocare e più velocemente i cappelli cadono.

Lo schermo delle opzioni in *Hatris* prende le sembianze di questa modernissima (per gli standard russi) radio.

D'accordo, d'accordo, *Hatris* non sembra essere un gran ché come grafica, ma non lo sembrava nemmeno *Tetris*!

Se la montagna di cappelli raggiunge la cima dello schermo, il gioco finisce. Facendo "hatris", cioè facendo scomparire contemporaneamente due gruppi di cappelli, si guadagna una palla di fuoco, che può essere lanciata contro un cappello per distruggerlo. Unendo tre palle di fuoco si ottiene un elmetto, che cadendo riuscirà a schiacciare tutti i cappelli di una colonna. Come in *Tetris* due giocatori possono competere uno contro l'altro, riducendo di una riga l'area di gioco avversaria ogni qualvolta si riesca a fare un "hatris". Davvero uno spasso! Sebbene *Hatris* non sia così immediatamente coinvolgente come il suo illustre predecessore, rimane ugualmente un ottimo prodotto, accattivante e dotato di grande longevità. Se volete un gioco intelligente che possa durare a lungo, scegliete *Hatris*.

CHOPLIFTER II

K gioco

Dan Gorlin nel lontano 1983 creò *Choplifter*, un gioco che è ancora ricordato come uno dei migliori dell'epoca. Ora per giocarlo non è più necessario riesumare il nostro vecchio 64 tutto impolverato, con il suo intrico di cavi degno di una giungla amazzonica, ma basta inserire una piccola cartuccia nel nostro fido compagno di giochi dalla Nintendo.

Convertire un vecchio successo come questo per Gameboy, non deve essere stata un'impresa facile, ma il risultato finale è comunque ottimo, con solo quelle inevitabili differenze grafiche e di gioco dovute alle diverse dimensioni dello schermo. Nei panni di un coraggioso pilota di elicottero, il nostro compito è quello di salvare un certo numero di sopravvissuti in una serie di zone devastate dalla guerra. È un po' come *Defender*: con grafica a scorrimento orizzontale e nemici inferociti che sparano da ogni dove.

Un recupero di ostaggi in *Choplifter II*. Un gioco tanto bello quanto divertente.

Mentre i carri armati e l'artiglieria contraerea ci rendono la vita difficile, si deve riuscire ad atterrare negli appositi luoghi, caricare gli esausti sopravvissuti, e poi riportarli al sicuro. Un livello viene completato quando si evacua il richiesto numero di sopravvissuti. L' elicottero è armato con un cannoncino e con un numero limitato di bombe e di missili a ricerca automatica, con i quali si dovranno tenere a bada schiere di avversari sempre più numerosi e determinati. Per rendere le cose ancora più difficili, vi sono anche delle nuvole e degli uccelli in volo che, se toccati, risultano fatali al nostro elicottero.

Sebbene *Choplifter II* sia più piccolo e claustrofobico rispetto alla versione originale, l'impressione che rimane è quella di un gioco dannatamente divertente e mai ripetitivo. Nei livelli successivi ci si trova a volare anche sul mare

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

in caverne sotterranee, ma mai, pur essendo un gioco difficile, si oltrepassa quel sottile confine che separa il divertimento dalla frustrazione. Raccomandatissimo.

BUBBLE BOBBLE

Bub e Bob sono tornati! Sfortunatamente, quest'ultima incarnazione del miglior classico a due giocatori della Taito non si distingue in nulla, se non, ahimé, nella frustrazione. Anche se *Bubble Bobble* ha fatto la sua apparizione sugli home computer di tutti i formati circa tre anni fa con degli ottimi risultati, qui si tratta di un'altro paio di maniche.

La mancanza dell'opzione a due giocatori (una delle cose migliori del programma originale) risulta essere una disastrosa omissione, producendo anche una modifica radicale nella storia e nella struttura di gioco. Ci troviamo con Bub a letto malato, e con suo fratello Bob che deve avventurarsi da solo nelle caverne dei mostri per recuperare l'Acqua Lunare che consentirà una guarigione miracolosa.

Ci aspettano 99 livelli infestati di mostri, bonus e frutta candita varia. La meccanica di gioco rimane la stessa: si tratta di saltare sulle varie piattaforme, di intrappolare i mostri dentro le bolle e quindi di farle scoppiare, tramutando i cattivoni in buona frutta candita. Quando li abbiamo trasformati tutti, si passa al livello successivo. inoltre, delle bolle speciali o della frutta bonus apparirà all'improvviso durante il gioco. Il grosso problema di *Bubble Bobble* è che i programmatori, ansiosi di mantenere la simpatica grafica della versione originale, hanno mantenuto intatta la grandezza degli sprite, così da rendere impossibile la visione dell'intera area di gioco. Una pessima idea, perché adottando il meccanismo di scorrimento dello schermo, si giunge a frequenti disastri e partite perse, dal momento che il giocatore non può sapere dove sono tutti i mostri e dove questi stanno andando. Inoltre, tutti i livelli sono stati completamente ridisegnati e risultano netta-

mente peggiori degli originali. Per fortuna almeno il motivo musicale è rimasto intatto. Insomma, gli adoratori più sfegatati di *Bubble Bobble* potranno forse acquistare questo titolo, ma agli altri conviene starsene alla larga.

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

(A sinistra) La grafica è davvero carina, con una grande attenzione per i dettagli. Com'è possibile credere che un cagniaccio come questo faccia del male alla dolce Minnie?

(In fondo a sinistra) Forza su, corri dai, forse ce la fai. A vincere e a ridere insieme a Topolin! Topolin... (Topolin).... Topolin... (Topolin)...

In questo momento, in cui negli Stati Uniti la popolarità di Mario ha superato quella di Topolino, cosa non farebbe il buon vecchio Mickey per riguadagnare il favore del pubblico!

La trama del gioco è tipicamente Disney: non violenta e un poco sdolcinata. Topolino ha comprato una bella ciambella per la sua amatissima Minni, ma il cattivo Pete l'ha rubata. Nel ruolo di Topolino (o di Minni), dobbiamo rincorrere il ladro lungo cinque livelli di azione, ognuno dei quali è a sua volta diviso in tre parti.

Le prime due si basano sul classico concetto delle piattaforme, con l'eroe che corre in orizzontale e salta di qua e di là, evitando gli animali che non amano il buon topo (nessuno mangerà o ucciderà mai il nostro personaggio, poiché nel mondo Disney nessuno uccide nessun'altro....). Topolino può togliersi d'impiccio, tirando loro addosso delle casse. Alcune di esse sono speciali, e contengono bonus di punti o di energia.

La parte finale è la più divertente, con Topolino alla guida di diversi veicoli o addirittura di alcuni palloni. L'obbiettivo è di correre da un lato all'altro del livello evitando gli ostacoli e prendendo i bonus. Tutto è molto, ma molto "carino", con una buona grafica (anche se spartana se confrontata con quella di *Duck Tales*). Sembra poi un paradosso che, mentre l'obbiettivo del gioco rimanga molto semplice, il suo livello di difficoltà risulti un poco più elevato. Questo è un vero peccato, perché altrimenti sarebbe stato il gioco ideale per i giocatori più giovani.

In questo livello i mostri sono davvero tanti. È consigliabile trovarsi un posto sicuro da cui inondare i nemici di bolle mentre volano davanti a voi.
Le aperture nella parte inferiore dello schermo agiscono da teletrasporto: buttatevi dentro e riapparirete in cima allo schermo.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale pe- PC e IBM compat.
11 suoni cor temporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

****

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	**70000**	**70000**	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliots Nascar		**70000**	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	**50000**		
Chips Challenge	**30000**	**30000**	
Dark Man	**30000**		
Dragon Fighter	**50000**		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		**90000**	
Final Fight	**30000**		
Gateway Savage... S.S.I.		**70000**	
Gunship 2000		**90000**	
Hunter	**50000**	**Soon**	
Inter. Champion. Athleti	**40000**		**50000**
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	**49000**	**49000**	**49000**
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		**50000**	
Megafortress		**60000**	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	**30000**	**30000**	
Outrun Europe	**Soon**	**Soon**	
R-Type II	**60000**		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	**30000**		
Ri 'e-s f Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	**50000**	**50000**	
Rod Land	**50000**		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	**80000**	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		**50000**	
Thunder Hawk	**59000**	**69000**	**59000**
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		**80000**	
Wing C mmander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	**70000**	**70000**	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	100000	100000	
Battle Chess II	**60000**	**70000**	
Bill & Ted	70000	72000	
California Games II		**70000**	
Castles	Soon	60000	
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	70000	
Command HQ		**80000**	
Corporation	**40000**	**50000**	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn	**70000**	**70000**	
Deuteros Millenium 2.2	60000		60000
Elf	**30000**		
Escape From Colditz	50000		50000
Eye Of The Beholder	70000	70000	
F-14 Tomcat		**60000**	
F-15 II Scenary Disk		**50000**	
F1 G.P. Circuits	30000		Soon
F-15 Strike Eagle II	60000	60000	60000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Halls Of Montezuma	**70000**		
Heart Of China		90000	
Hero Quest	50000		
Thunderjaws	**30000**	**Soon**	
Jahangir Khan Squash	40000		
King Quest V Sierra		100000	
Super Sim Pack	**60000**		
Life & Death	50000		
Links Pinehurst Add. Course		**70000**	
Lords Of Doom	40000	50000	
Manchester United Europe	**50000**	**50000**	**50000**
Mario Andretti's	Soon	60000	
Martian Dreams "Ultima"		70000	
Megafortress	70000	80000	
Megaphoenix	**30000**	**30000**	
Metal Mutant	**40000**	**50000**	
Midwinter II	70000	80000	70000
Monkey Island 256 colori	70000	90000	
Ninja Rabbit	20000	30000	
P.P. Hammer	**50000**		
Prehistorik	30000	30000	
Rise Of The Dragon	90000	90000	
Sand Of Fire		**70000**	
Secret Of Silver Blade	**70000**		
Sim Hearth	Soon	90000	Soon
Switchblade II	50000		
Virtual Worlds Compilation	**50000**	**50000**	
Viz	30000		30000
Wings Commander		60000	
Worlds At War	50000	60000	

MEGADRIVE

Alien Storm
Air Diver
Alex Kidd M.W.
Altered Beast
Ishido
Batman
Battle Squadron
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Onslaught
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Mickey Mouse
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Stormlord
Whip Rush
World Soccer
Twin Hawk
Street Smart
Spiderman
Super League Baseball
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Warrior Of Rome
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK
GENESIS TAC 50
L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000
COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000
VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

SUPEROFFERTE A PREZZI FANTASTICI COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!

SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori)
L. 298.000

MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000
GIOCHI DA L.39.000 "ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L. 648.000

NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
ARRIVI SETTIMANALI
RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

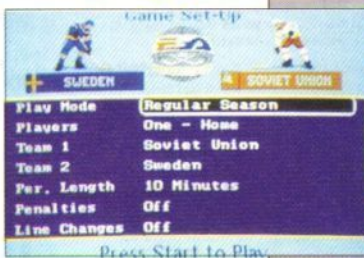
EA HOCKEY

Non c'è niente in grado di scaldare gli animi come una partita di hockey su ghiaccio. L'ELECTRONIC ARTS lancia il suo ultimo successo

Alpenliga, campionato, sfide europee, anche in Italia l'hockey sta vivendo una nuova giovinezza, e bisogna ammettere che questo gioco ha tutte le prerogative per fare strada anche nelle classifiche del Megadrive. Dopo l'incredibile *John Madden's Football*, la Park Place Production ha spostato la propria attenzione verso uno sport differente e persino più violento. Il risultato finale è stato *EA Hockey*...

La schermata iniziale permette di scegliere la lunghezza della partita, che partita giocare (singola o play off a eliminazione), selezionare la squadra che si vuole gestire da una lista di sedici (la Russia e l'America sono le migliori, la Gran Bretagna e la Spagna non hanno speranza), scegliere se giocare da soli o in due (uno contro l'altro o nella stessa squadra) ed eliminare o no, le regole di linea e le penalità (cioè, giocare una partita regolare oppure trasformarla in un orgia di violenza gratuita). Una volta determinate le scelte viene il momento di lasciare scivolare il "puck" sul ghiaccio. Il controllo dei giocatori è molto semplice (si passa e si tira quando si è in possesso del disco, si pattina e ci si scontra con gli avversari quando il puck è in possesso di qualche altro giocatore) e di conseguenza è molto facile entrare immediatamente nello spirito del gioco. Nonostante il sistema di controllo sia molto semplice è altrettanto ben disegnato, permettendo ai giocatori più esperti di mettere alla prova le loro capacità. Un giocatore inesperto può schettinare, passare il disco e anche segnare un gol... ma un vero asso può organizzare gioco veloce, sbattere gli avversari contro le barriere, buttarli a terra con una carica di spalle e persino tirare il "puck" contro un avversario facendolo cadere dolorante sul ghiaccio. Se cominciate a entrare duro nei confronti degli avversari, è solo questione di tempo prima che scoppino le risse. Quando questo avviene, entrambi i giocatori gettano i loro guanti sul ghiaccio e si fronteggiano, pronti a darsele di santa ragione. Sono disponibili tre tipi di mosse, pugno al volto, pugno allo stomaco oppure trattenere l'avversario, ognuna delle quali deve essere usata per atterrare l'avversario prima dell'intervento dell'arbitro. Dopo di ché, se l'opzione delle penalità è stata tolta, la partita continua con un "ingaggio". Se si usano le penalità invece, entrambi i giocatori vengono mandati sulla panchina dei puniti a raffreddare gli animi per alcuni minuti. Segnare non è una cosa facile perché come in *Kick Off 2* il portiere controllato dal computer non è uno stupido. Tuttavia, quando si riesce a fare un gol, si ha accesso a un'opzione di replay che permette di vedere al rallentatore il nostro strepitoso gesto atletico e, volendo, anche di rivederlo più volte, giusto per far scoppiare la bile al nostro avversario!

K gioco

Esistono poche simulazioni sportive che possono essere ritenute dei veri classici; *John Madden's Football* e *Kick Off* sono due delle migliori in assoluto. Credo che anche *EA Hockey* ne faccia parte. Non solo perché cattura alla perfezione l'atmosfera e lo spirito dello sport che vuole simulare, e non solo perché è incredibilmente divertente, oltre a essere una sfida davvero coinvolgente e un perfetto banco di prova per lo sviluppo delle tattiche da parte dei giocatori, e non solo perché ha una grafica brillante ed effetti sonori fantastici. No, la vera ragione è che è un titolo estremamente giocabile. Possiede quella qualità innegabile che spinge i giocatori a giocarlo e rigiocarlo per mesi, persino anni, dopo aver fatto la prima partita. Se avete un Megadrive, e siete un appassionato di giochi sportivi, dovete averlo nella vostra collezione.

(In Alto) Eccoci all'attacco in un momento particolarmente eccitante. Solo il portiere e tre giocatori possono impedirci di segnare.

(Sopra) La flessibilità delle opzioni è un elemento importante nel successo di *EA Hockey*.

K VOTO

Un gioco sportivo non poteva essere reso meglio, con le regole e lo spirito rispettate in pieno.

949 MEGADRIVE

G	QI	A	FK
9	8	9	9

Una simulazione sportiva spettacolare che cattura completamente con la sua atmosfera e quel tanto di violenza proprio dell'hockey. È immediato e coinvolgente, e chi lo giocherà molto potrà sviluppare schemi che diano grande soddisfazione.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

NUOVO CATALOGO PC-MS-DOS & COMPATIBILI/NOVEMBRE 1991

ATTENZIONE!!! TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA!!!

La NEWEL dispone di un completo assortimento di sistemi di elaborazione, la cui linea di assemblaggio è ubicata in Italia; facilitando così notevolmente qualsiasi problema di assistenza con estrema celerità. Ciascun sistema è formato da pezzi di ottima qualità che sottolineano il grado di affidabilità. Ciascun prodotto viene venduto con una garanzia integrale di 12 mesi.
L'assortimento consiste in 4 modelli: il desktop, il mini Tower, il Big Tower ed il Super Torre. Disponibili in varie configurazioni con nuovissima piastra madre di ottima qualità basata sui microprocessori 80286, 80386 e i nuovissimi 80486.
Tutte le nostre macchine vengono fornite senza sovrapprezzo alcuno nelle seguenti configurazioni base: cabinet Desktop o miniwer, 1 MB Ram, Hard Disk 1 Drive 3" 1/2 (1,44MB) o 5"1/4 (1,2MB), una scheda grafica VGA 256K Ram video 640 x 480 256 colori, 800 x 600 16 colori. Un controller per 2 drive e 2 Hard Disk, una scheda Multi 1/0 con 2 seriali e 1 parallela, una tastiera estesa 102 tasti italiana e USA, manuali delle schede, zoccolo per coprocessore 80287.
Le nostre macchine vengono fornite con Hard Disk formattato, pronte all'uso!
Ecco qui a seguire alcuni esempi di configurazioni.

TUTTI CON MOUSE IN OMAGGIO
E CON DR-DOS 5,0 ORIGINALE IN ITALIANO

286 12 MHz. L. 1.190.000
1 MB on board espansibile a 4 - 0 Wait States + HD 20 + 1 Drive 3" 1/2 (1,44 MB) + Scheda VGA 800 x 600 + 2 Seriali e 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Monitor monocromatico VGA + Garanzia 12 mesi. Il tutto Iva 19% compresa

286 16 MHz L. 1.190.000
1 MB Ram on board espandibile a 4 - 0 Wait States + HD 40 Mb AT-BUS 25 ms. + 1 Disk Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.

386-SX 20 MHz L. 1.450.000
1 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificato di garanzia 12 mesi.

386-25 MHz L. 1.990.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.
ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-33 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.290.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.
ATTENZIONE!
"Possibilità HD 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-40 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.690.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486 - SX 20 L. 3.190.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Corpocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE! "Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486-33 MHz + 128 KB CACHE M.L. 3.490.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Coprocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

CONFIGURAZIONI AGGIUNTIVE A PREZZI SPECIALI VALIDI SOLO PER ACQUISTI DEI PC

Con secondo Drive	aggiungere	L.	130.000
Con scheda super VGA 1024 x 768 (1 mB) 256 col.	"	L.	200.000
Con Q-tec Mouse 100% Microsoft compatibile	"	L.	50.000
Con Hard Disk 130 MB 19 ms. AT-BUS	"	L.	500.000
Con Hard Disk 340 MB 15 ms. AT-BUS	"	L.	1.900.000
Per ogni MB di Ram in più	"	L.	99.000

NUOVI PRODOTTI
OFFERTA

MUSIC CARD (AD-LIB comp.) L. 198.000

SOUND BLASTER L. 298.000

SOUND BLASTER PROFESSIONAL L. 498.000

SCHEDA TELEVIDEO PC L. 299.000

SCHEDA GRAFICA VGA 256K L. 99.000

RAM MOD. SIMM 1MB 70ns L. 99.000

MONITOR VGA-MONO L. 249.000

MONITOR VGA COLOR L. 549.000

MONITOR VGA COLOR 1024x768 L. 699.000

MONITOR NEC 3FG color Multisync 1024x768 Novità L.1.290.000

NUOVO IBM NOTEBOOK
386 sx HD 40 MB L.3.500.000

OFFERTE STAMPANTI

PPC 001 stampante Mannesmann MT-81 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 002 stampante Commodore MPS 1230 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 003 stampante Commodore MPS 1270 (Inkiet, silenziosissima)	L.	299.000
PPC 004 stampante STAR LC-20 "Super" (9 aghi alta Qualità)	L.	360.000
PPC 005 stampante STAR LC-200 colori (9 aghi alta Qualità)	L.	499.000
PPC 006 stampante CITIZEN 124D (straordinaria 24 aghi)	L.	599.000
PPC 007 stampante STAR LC-24/200 (24 aghi multifonts)	L.	699.000
PPC 008 stampante STAR LC-24/200 colori (24 aghi a colori new!)	L.	790.000
PPC 009 stampante NEC P20 Plus (24 aghi alta Qualità)	L.	690.000
PPC 010 stampante NEC P30 Plus (24 aghi 132 colonne)	L.	890.000
PPC 011 stampante NEC P60 Plus (24 aghi 360x360 punti)	L.	1.100.000
PPC 012 stampante NEC P70 Plus (come sopra ma 132 col.)	L.	1.350.000
PPC 013 kit colore per trasformare NECX P60 &P70 a colori	L.	265.000
PPC 014 stampante laser varie marche come Star, HP, Epson da	L.	1.950.000

RICHIEDI IL CATALOGO

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

DIAMO UN..✂.AI PREZZI INTEL

8087	5MHz	249.000
8087 - 2	8MHz	349.000
8087 - 1	10MHz	399.000
80287 - XL	6-20MHz	249.000
80287 - XLT	PER COMPAQ LTE	249.000
80387 SX - 16	16MHz	319.000
80387 SX - 20	20MHz	349.000
80387 - 16	16MHz	480.000
80387 - 20	20MHz	480.000
80387 - 25	25MHz	480.000
80387 - 33	33MHz	480.000

DISPONIBILI: MEMORIE IN OFFERTA SPECIALE!

OFFERTA DEL MESE!

PC-NOTEBOOK 286 COMMODORE

piccolissimo come una agenda!!! Meno di 3 kg.
286 12 MHz schermo VGA retroilluminato disk drive 3" 1/2 (1,44 MB) + hard disk 20 MB (23 ms.)
1 MB RAM espansibile a 5 possibilità attacco monitor esterno borsa, batterie e alimentatore
in offerta NEWEL a L. 2.490.000
DOS & MANUALI IN ITALIANO

QUANDO OLTRE AL PREZZO C'È LA QUALITA' & L'ASSISTENZA

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PER IL TUO COMPUTER

PAGAMENTI PERSONALIZZATI RATEALI
SENZA CAMBIALI
FINO A 3 ANNI

SU TUTTI I COMPUTER AMSTRAD SCONTO 10%

RIVENDITORE AUTORIZZATO

IBM®

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & sofware. Pensaci prima di comprare un computer!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

A tutte le auto! Convergere verso la redazione di K, sono state segnalate due conversioni per Lynx! Sono ricercate, belle o brutte.

Lynx su Grande Schermo

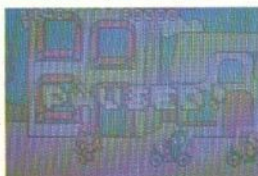
Uno dei maggiori problemi che sorgono giocando con una console portatile è quello della minuscola risoluzione a cui alcuni giochi sono costretti dalle dimensioni dello schermo, per di più alcuni titoli sono persino migliori di certi giochi per computer, quindi è un vero peccato non poterli giocare sui 28 pollici della TV di casa propria.
Nessun Problema! D'ora in poi, grazie a uno speciale adattatore, sarà possibile collegare il Lynx a qualsiasi televisione, anche se siamo sicuri che le immagini saranno un po'... blocchettose!

Usando le pedane elastiche Pac Man può saltare molto in alto per raccogliere i bonus e per raggiungere la lontana isola.

PACLAND

Oggi vi parla di Mario e Sonic, ma non bisogna dimenticare i tempi andati, che fanno sgorgare una lacrima di nostalgia quando il ricordo di *Pac Man* riaffiora nelle nostre menti. Agli inizi degli anni '80 ci fu una pacifica invasione di prodotti collegati a *Pac Man*: magliette, dischi, cartoni animati, borse, e altri ancora - la sua faccina sorridente era dappertutto. Ma gli anni d'oro di *Pac Man* sono ormai lontani e ultimamente se ne sente parlare poco. Senza dubbio i suoi fedeli sostenitori stanno iniziando a preoccuparsi per questa lunga assenza. Forse il loro eroe siede in qualche bar, fissando il fondo di un bicchiere attraverso occhi annebbiati dall'alcool mentre racconta tristi storie a chiunque sia così sfortunato da essere a portata della sua voce?

La risposta è no. Allo stesso modo in cui numerosi artisti non più giovani continuano a mostrarsi in pubblico viaggiando senza posa proponendo i loro più grandi successi, Pac Man ritorna con una nuova conversione di *Pacland*. *Pacland* ha rappresentato qualcosa di nuovo per Pac Man in quanto lo vede lasciare il suo famoso labirinto.

Il suo compito in questo gioco è scortare una piccola fata attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale pieno di fantasmi - Pacland appunto. Un solo tocco degli eterei avversari è sufficiente a spedire Pac Man nel Pac Paradiso sebbene le occasionali pillole d'energia disseminate lungo il percorso gli diano la possibilità di cambiare le carte in tavola. Pac Man si è adattato molto bene al Lynx. Gli sprite, anche se piccoli, sono davvero buffi, lo scorrimento in parallasse è ottimo e tutte le musiche e i suoni del coin-op sono presenti. Il gioco è leggermente datato e forse un po' troppo semplice per i gusti moderni ma è piacevole vedere il ghiottone più simpatico del mondo nuovamente sullo schermo.

Grosso guaio a Pacland. I fantasmi attaccano in diversi modi - alla guida di automobili, cavalcando dei pogostick e pilotando biplani.

K VOTO

Imperdibile per gli amanti di Pacman. Stile di gioco e schemi come l'originale

Gioco troppo elementare. Poco adatto a chi cerca "nuove emozioni"

770 LYNX

G	QI	A	FK
6	2	7	8

Un'altra conversione eccellente davvero giocabile.

CURVA INTERESSE PREVISTO

PACLAND

A.P.B.

La stazione di polizia dell'agente Bob non è davvero un posto tranquillo. Le strade sono piene di malviventi, ci sono pochi agenti, i suoi superiori sono difficili da trattare e se Bob non riesce ad arrestare un certo numero di delinquenti al giorno deve vedersela con il proprio sergente.

Ogni giorno inizia, alla *Hill Street Blues*, con l'appello, dopo di che vengono comunicati al giocatore, nei panni dell'agente Bob, i sospetti da rintracciare e il numero di persone da arrestare. Da qui in poi si tratta di pattugliare le strade a bordo di un'auto della polizia. Il joypad serve a ruotare l'auto mentre il pulsante funge da acceleratore.

Durante il pattugliamento, muovendosi nel traffico, potrà capitare di imbattersi in qualche furbastro colto con le mani nel sacco mentre sporca la strada (...). Questi poveracci possono essere arrestati accendendo la sirena e costringendo la loro auto a fermarsi. Se per errore si arresta un cittadino innocente si viene penalizzati con un demerito e se si raccolgono troppi demeriti o non si arrestano abbastanza criminali si perde una vita.

A.P.B. è il classico esempio di una buona conversione da un coin-op davvero poco interessante. Lo scenario divertente e la bella grafica aiutano a mantenere l'interesse ma pattugliare le solite strade diventa presto noioso. Gli amanti del coin-op saranno entusiasti di questo gioco ma gli altri farebbero meglio a provarlo prima di comperarlo.

Cercate di abituarvi a vedere l'azione dall'alto - non c'è molta varietà in A.P.B.

Le ramanzine del sergente non sono il massimo a cui si possa aspirare. Che vita da cani quella del piedipiatti!

K VOTO

Ottima conversione del coin op. Divertente, almeno all'inizio

Troppo ripetitivo

700 LYNX

G	QI	A	FK
6	2	7	6

Come conversione non è davvero male, è proprio un peccato che il coin-op originale - a parte i divertenti intermezzi - sia così ripetitivamente monotono.

CURVA INTERESSE PREVISTO

A.P.B.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.

tel/fax 030 2681454

Titolo	Prezzo
20.000 Leghe Sotto I Mari	33.000
500 Cc Moto Manager	50.000
688 Sub Marine Attack	42.000
A10 Tank Killer	67.000
Action Service	43.000
Adidas Tie Break	25.000
Advanced Destroyer Simulator	25.000
Advanced Tactical Fighter II	50.000
Adventure Contsruction Set	42.000
Afrika Korps	42.000
African Raiders	33.000
After Burner	16.500
Air Supply	25.000
All Time Favourites	38.000
Alpha Waves	50.000
A.P.B.	16.500
Arkanoid Revenge Of Doh	16.500
Armour Geddon	42.000
Atomino	42.000
Awesome	59.000
Back To The Future III	25.000
Badlands	25.000
Barbarian II	16.500
B.A.T. Ita	50.000
Batman	16.500
Batman The Movie	25.000
Battlechess	50.000
Battlechess II	59.000
Battle Command	42.000
Betrayal	59.000
Big Game Fishing	50.000
Billiard Simulator	34.000
Bionic Commando	16.500
Blazing Thunder	25.000
Blue Max	42.000
Bowls	13.000
Brat	25.000
Breach II	42.000
Buck Rogers	67.000
Budokan	42.000
Cadaver	42.000
Canton	42.000
Captive	42.000
Carthage	42.000
Carvup	25.000
Centurion	50.000
Champion Of The Ray	42.000
Chaos Strike Back	42.000
Chase HQ 2	25.000
Chuck Yeager's AFT	50.000
Coinop Hits II (5 Giochi)	42.000
Colorado	16.500
Crime Wave	25.000
Cybercon III	25.000
Daley Thompson Olimpics Ch.	16.500
Das Boot	42.000
Defender Of The Crown	16.500
Defendere Of The Earth	16.500
Demolition	9.000
Dick Tracy	42.000
Dino Wars	42.000
Disc	50.000
Double Dragon II	25.000
Dragon Breed	25.000
Dragon's Lair II Time warp	84.000
Dr. Fruit	9.000
Duck Tales	42.000
Dunger Master	42.000
Empire	42.000
Eswat	29.000
Eye Of The Beholder	59.000
F 15 Strike Eagle II	67.000
F 16 Combat Pilot	50.000
F 19 Stealth Fighter	59.000
F 1 GP Circuits	25.000
F 1 Manager 1990	42.000
F 29Retaliator	42.000
Falcon F 16	50.000
Falcon Mission Disk 2	42.000
Fast Break	42.000
Ferrari Formula One	42.000
Fighter Bomber	50.000
Fighter Bomber Mission Disk	25.000
Fire Blaster	9.000
Flimbo's Quest	25.000
Flood	42.000
Flyght Pat 737	9.000
Football Manager W. Cup Edition	42.000
Formula One 3D	42.000
Frost Byte	9.000
Full Blast (Game Collection)	50.000
Full Metal Planete	33.000
Galdregons Domaind	16.500
GBA Basketball	26.000
Geisha	50.000
Gengis Khan	50.000
Ghostbusters II	42.000
Ghouls'n'Ghost	25.000
Gods	42.000
Golden Axe	42.000
GP Tennis Manager	42.000
Grid Runner	16.500
Grid Start	9.000
Hard Ball II	42.000
Hard Drivin' II	25.000
Harpoon	52.000
Hero Quest by Gremlin	42.000
Horror Zombies	25.000
Hot Shot	9.000
HR-35	9.000
Hunt Of Read October	42.000
Hydra	25.000
Hypnotic Land	25.000
Ice Hockey	9.000
Ilyad	42.000
Indy 500	42.000
Insector Hecti in the Inter Change	25.000
Insects in Space	25.000
Internationale Karate plus	16.500
I Play 3D Soccer	50.000
Ishido	50.000
Iznogoud	33.000
James Pond	25.000
Judge Dredd	25.000
Jupiter's Master Drive	42.000
Kick Off 2	25.000
Kick Off 2 Expanded per 1 MB	42.000
Kick Off 2 Final Whistle	25.000
Kind of Magic 3 (Collezione)	42.000
Kriptonegg	33.000
Last Ninja 2	16.500
Last Ninja 2 Remix	42.000
Leggend of Djel	33.000
Lemmings	42.000
License to Kill	16.500
Life & Death	42.000
Logical	42.000
Lombard Rac Rally	16.500
Lost Patrol	42.000
Lotus Esprit Turbo Challenge	42.000
Lupo Alberto	25.000
M1 Tank Platoon	59.000
Masterblazer	42.000
Mean Streets	25.000
Mega Phoenix	25.000
Mercenary	16.500
Metal Master	50.000
Miami Chase	16.500
Midwinter	59.000
Mig 29 Fulcrom	50.000
Moonshine Racer	25.000
Mouse Trap	9.000
M.U.D.S.	42.000
NAM	42.000
Narc	25.000
Narco Police	25.000
Nightbreed Arcade	25.000
Obitus	59.000
Operation Harrier	25.000
Pang	25.000
Panza Kick Boxing	25.000
Passing Shot	16.500
PGA Tour Golf	50.000
Phalanx	9.000
Player Manager	42.000
Plutos	9.000
Populos	42.000
Populos Promise Land Disk	20.000
Power Monger	50.000
Power Up (Collection)	42.000
Predator 2	25.000
Prehistorik	25.000
Prince of Persia	25.000
Projectyle	42.000
Pro Sport Challenge	50.000
Protector	9.000
Pro Tennis Tour 2	42.000
Puffy's Saga	25.000
Puzznic	25.000
Railroad Tycoon	67.000
Rainbow Island	25.000
Robocop 2	25.000
R-Type	16.500
SDI- Strategic Defence Initiative	16.500
Secret Monkey Island	59.000
Shadow Dancer	25.000
Shadow of the Beast 2	59.000
Shadow of the Beast	42.000
Shadow Warrior	25.000
Sim City	50.000
Ski or Die	42.000
Sly Spy Secret Agent	25.000
Speedball II	16.500
Stellar 7	50.000
Stormball	25.000
Strider 2	25.000
Supercars II	42.000
Super Hang On	16.500
Super Monaco GP	25.000
Super Off Road Racer	25.000
Switchblade II	42.000
Swiv (Silkworm IV)	25.000
Team Yankee ITA	42.000
Toki	25.000

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA
OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!

PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO
PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO
PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

Stampante Laser Texas MICROLASER
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risoluzione 300x300 emulazione HP LaserjetII; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

Mannesmann MT-81
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

Mannesmann MT-82 L.590.000
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

Scegline 3 pagandone solamente 2

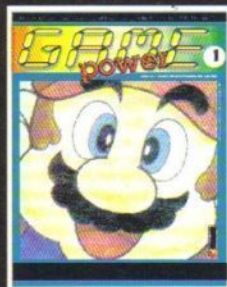
nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

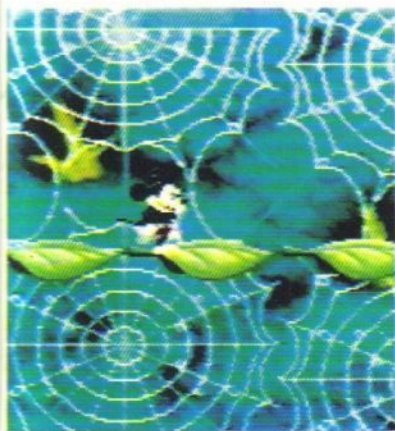
Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000
Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

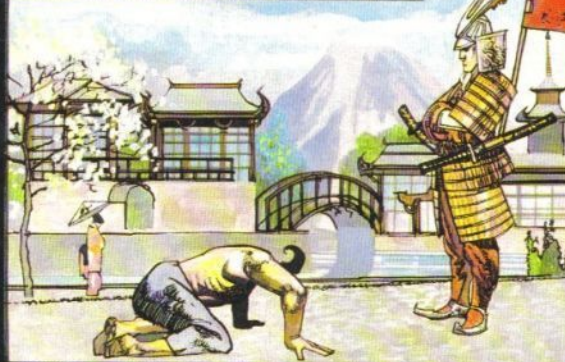
La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!! Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista... SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Eccola! Game Power, la nuova rivista di console realizzata da quelli di K: 96 pagine a colori piene zeppe di giochi per le vostre console. In questo numero Mario 3 si aggiudica la copertina, ma non è solo:

515 recensioni, 926 anteprime e 2473 trucchi, mapp e aiuti per tutti i gusti (ma sei fuso?). 16-bit, 8-bit, 4-bit, 2-bit, 1/2-bit e portatili. Game Power vi aspetta da novembre in edicola, tutti i giorni dalle 9 alle 18, orario continuato. Chi non la compra è un cippirimerlo!

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

- Nintendo
- Sega
- Mega Drive
- PC Engine
- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Super Famicom

DA METÀ NOVEMBRE IN EDICOL

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Gods

Ovvero come diventare Dei leggendo qualche pagina, grazie all'aiuto di **Stefano Figini** di Paderno Dugnano...

Questa guida, che esamina i quattro livelli di *Gods*, non è una soluzione completa, perché il divino (è il caso di dirlo...) gioco dei Bitmap Bros può essere risolto in decine (se non centinaia) di modi diversi. Infatti *Gods* non è uno di quei giochi dove è sufficiente finire un livello e poi procedere con il seguente, ma grazie al suo sistema di bonus e livelli segreti, è una continua scoperta. Quindi K si accontenta di svelarvi il metodo migliore e più veloce per completare i livelli di Gods - buon divertimento!

CONSIGLI GENERALI

Gods è diviso in quattro livelli, ognuno composto da 3 "mondi" (mondo). Ogni mondo può essere finito in più di un modo, e nessuno di essi deve essere completato per forza in tutte le sue parti. Ci sono moltissimi bonus nascosti e sezioni segrete che non è necessario esplorare per finire *Gods*, ma che consentono di racimolare punti e premi extra.

Alcuni *mondi* contengono delle scorciatoie (shortcut), che vi permetteranno di completare il mondo molto più rapidamente, perdendo tuttavia tutti i bonus e i tesori della via "normale".

I MOSTRI

In *Gods* tutti i mostri possiedono dei valori che definiscono la forza, i punti deboli e il loro comportamento. Il valore che indica quante volte un mostro deve essere colpito prima di morire viene chiamato "Hit Point". Un mostro debole potrà avere - per esempio - 10 HP, mentre un altro più potente potrà disporre di 250 HP...

Man mano che vi addentrerete nel gioco, vi accorgerete che i mostri diventano sempre più intelligenti; questo significa che svolgeranno i loro compiti più efficacemente, come cercare di eliminarvi, evitarvi, rubare oggetti, ecc. In generale, per esempio, non è consigliabile attaccare i ladri, perché molto spesso rubando degli oggetti importanti da posizioni pericolose, vi saranno molto utili.

ARMI

Anche le armi hanno dei valori che determinano la potenza, l'efficacia e i vantaggi. L'"Hit Point" di un'arma indica la sua potenza. Per esempio per uccidere un mostro con 20 HP, dovrete impiegare venti colpi di un'arma di 1 HP (come il pugnale), oppure 4 palle di fuoco (che hanno una forza di 5 HP). Evidentemente, più è elevato l'HP di un'arma, più questa si rivela letale.

Un'arma, quando colpisce un avversario, può fermarsi o continuare il suo tragitto. Naturalmente sono più efficaci le armi che possono superare un nemico dopo averlo colpito, perché possono danneggiare più mostri con un colpo solo. Inoltre, le armi che hanno la possibilità di passare attraverso i mostri sono più potenti. Quando dovrete scegliere un'arma, tenete conto di questo vantaggio. Per esempio, dovendo colpire tre mostri che avanzano in linea, le shurikan (2 HP), che non si fermano contro il primo avversario, saranno molto più utili della Mace (3 HP): infatti una shurikan colpirà tutti e tre i mostri, causando in totale 6 HP di danno, mentre la Mace solo 3 HP! La terza e ultima caratteristica che deve essere presa in considerazione quando si tratta di scegliere un'arma è se viene o meno fermata dai muri. Logicamente, le armi che superano i muri sono più utili.

In generale, il costo di un'arma è proporzionale alla sua efficacia.

All'inizio del primo livello tutto sembra facile ma vi conviene fare presto se volete scoprire la stanza segreta alla fine del primo mondo. Fate attenzione a come muovete le leve indicate nella seconda foto.

LE POZIONI

Un impiego corretto delle pozioni è sicuramente utile per completare i livelli di *Gods*. Dato che potrete portare solo tre oggetti per volta, non vi conviene comprare troppe pozioni nei negozi, perché prima o poi dovreste eliminarne alcune per far spazio a oggetti necessari per completare i rompicapo del gioco. Se conoscete già il livello che segue un negozio, pensateci un po' su e decidete quale pozione può essere veramente utile - e dove, naturalmente! -per aiutarvi nelle vostre peripezie. Quindi potrete scegliere quali comprare, senza correre il rischio di doverne abbandonare una proprio sul più bello.

POWER POTION

Le *Power Potion* servono per aumentare l'efficacia delle armi. Acquistando o raccogliendo una Power Potion, aumenterete il danno provocato da TUTTE le vostre armi. Con una Power Potion aumenterete di 1 HP il danno di un'arma, e potrete sparare in due direzioni; con una seconda pozione sparerete in 3 direzioni e aumenterete di 2 HP l'arma che state utilizzando, mentre le successive Power Potion aumenteranno solo gli HP.

Le Small Power Potion aumentano le armi di un HP, mentre le Large hanno un effetto doppio.

Potrete ottenere il medesimo effetto comprando più armi dello stesso tipo o acquistando un'arma e delle Power Potion. Per esempio comprare un'Axe e una Large Power Potion equivale a acquistare tre Axe.

Considerando che le Power Potion vanno a vantaggio di tutte le vostre armi, evidentemente sono una soluzione molto più economica che comprare diversi esemplari di ogni arma.

ARMI

Tipo	Costo	HP	Supera i muri	Supera i mostri
Pugnale	2500	1	SI	SI
Shurikan	5000	2	SI	NO
Mace	7500	3	SI	SI
Axe	10000	4	NO	NO
Palla di fuoco	12500	5	SI	SI
Hunter	15000	5	NO	SI
Magic Axe	15000	3	SI	SI
Lancia	17500	6	NO	NO
Time Bomb	20000	20	NO	NO
Lighting Bolt	30000	25	NO	NO

Nel livello 4, la potenza della Axe aumenta a 12 HP e il suo costo diventa 17500.

VITE EXTRA

Ci sono molte vite extra disseminate per i *mondo* di *GODS*: le potrete trovare nelle stanze del ☞

Prima di raccogliere la chiave dovete uccider i killer..

POZIONI

Tipo	Descrizione	Costo
Chicken	Aumenta l'energia persa	650
Apple	Aumenta l'energia persa	1000
Weapon Arc	Standard	1000
Weapon Arc	Intenso	1000
Weapon Arc	Immenso	1000
Bread	Aumenta l'energia persa	1300
Small Health	Aumenta l'energia persa	4000
Magic Potion	Blocca i mostri	4000
Scudo	Invulnerabilità	5000
Magic Wings	Migliora gli alleati	5000
Power Potion (S)	Aumenta la potenza di un'arma	6000
Large Heart	Aumenta l'energia persa	8000
Starbust		10000
Power Claws	Migliora gli alleati	10000
Power Potion (L)	Aumenta la potenza di un'arma	12000
Scudo	Riduce i danni	20000
Vita Extra		20000
Alleato		30000

Dal secondo livello il costo delle Power Potion diventa di 17500 per la Small e di 32000 per la Large.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

tesoro, oppure dopo aver dimostrato di saperci fare o di aver guadagnato un bel po' di punti. Inoltre delle vite extra appaiono dal nulla per aiutare i giocatori in difficoltà.
Le Vite Extra sono garantite quando superate questi punteggi:

50.000 punti
160.000 punti
300.000 punti
500.000 punti

e quindi dopo ogni 200.000 punti.
Per aumentare il vostro punteggio, potrete trovare anche dei Fire Crystal:

100.000 punti
250.000 punti
400.000 punti
600.000 punti

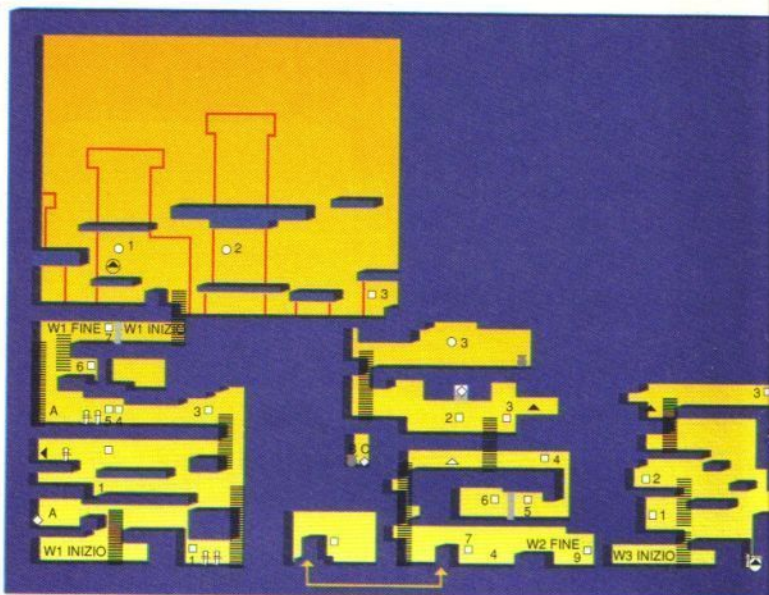
e dopo ogni 200.000 punti.
Queste "tappe" sono valide solo se partite dal primo livello; se inserite una password e continuate una vostra avventura, perderete il tutti i bonus corrispondenti ai livelli saltati. Per esempio se partite dal terzo livello, troverete una vita extra a 300.000 punti e un Fire Crystal a 400.000.

Tesori	*Valore*
Pile of Coins	2
Crystal	75
Jewel	150
Bag of gold (S)	200
Bag of gold (L)	400
Gold Plate	400
NeckLace	500
Diamond	500
Gold Mask	800
Water Crystal	1000
Fire Crystal	1500
Iron Treasure Chest	1000
Steel Treasure Chest	2000
Gold Treasure Chest	3000

Livello 1

MONDO 1

Il Mondo 1 non presenta grosse difficoltà, e permette al giocatore di fare un po' di pratica risolvendo qualche piccolo puzzle.

La prima chiave da recuperare è la chiave di bronzo, che apre la porta della stanza del tesoro. La chiave d'oro, che si trova proprio nella suddetta stanza, vi serve per aprire la porta di fine-mondo.

LIVELLI SEGRETI E BONUS NASCOSTI

1 - Scorciatoia (Shorcut)

Azionate una seconda volta le leve 1 & 2, per spostare il Blocco 1. In questo modo troverete un Water Crystal, un Power Up, e verrete teletrasportati in A.

2 - Special Bonus

Il secondo Bonus è del tipo "progressivo", nel senso che per poter trovare la seconda parte del puzzle dovrete per forza risolvere la prima. Lo Special Bonus è diviso in quattro parti:
1) Fate esplodere la trappola con la Leva 4, quindi azionate la Leva 3 per trovare un forziere di ferro.
2) Ri-azionate la Leva 4 e tirate la Leva 5 per far apparire un Fire Crystal.
3) Azionate la Leva 7 entro DUE minuti dall'inizio della partita per spostare la Piattaforma 2.
4) Premete il Pulsante Nascosto 1 per trovare un Fire Crystal.
Se riuscite a completare questi quattro puzzle, potrete trovare la parte finale dello Special Bonus nel Mondo 2.

MONDO 2

Raccogliete la chiave di ferro sulla sinistra per poter poi aprire la botola a destra. Potete scegliere per quale percorso passare: quello superiore è più semplice, mentre quello inferiore - un po' più duro - frutta più gemme. Raccogliete il vaso e portatelo nella stanza (Stores) che si trova in fondo alla mappa, preoccupandovi di raccogliere la corrispondente chiave per strada. Prendete la chiave d'oro negli Stores e uscite sulla destra.

Livelli Nascosti e Bonus Celati

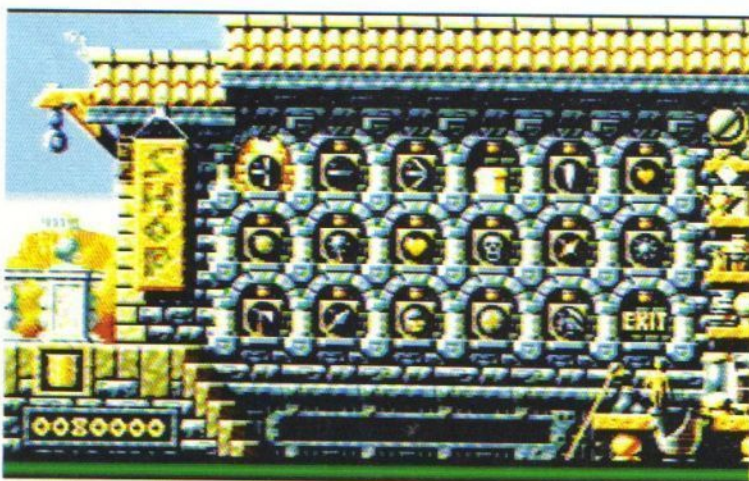
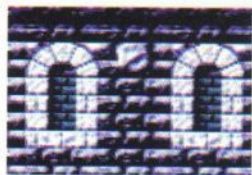
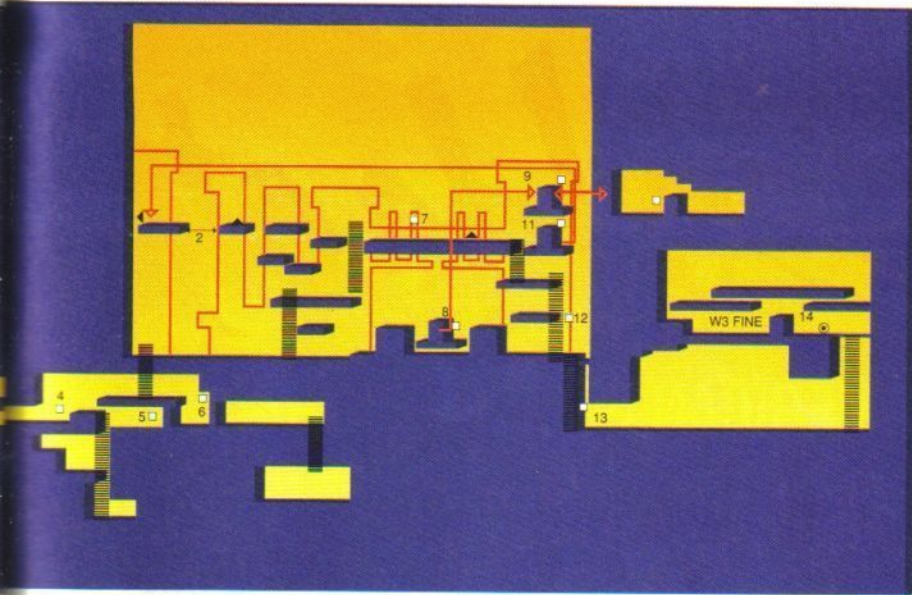
Ci sono due modi per arrivare alla stanza del tesoro:
1) Eliminate i mostri sulla piattaforma a destra della Leva 3, e troverete la chiave di ferro. Con questa potrete chiudere la botola sopra la Leva 9 tirando la Leva 4. In questo modo potrete saltare giù e arrivare alla porta della stanza del tesoro.
2) Premete tutti i quattro pulsanti nascosti per aprire le quattro botole - tutti tesori cadranno sul pavimento sottostante la stanza del tesoro.
Nel Negozio: Comprate gli Shurikan e il Normal Arc.

MONDO 3

Premete il Pulsante 2 per chiudere le botole e far saltare in aria gli spuntoni nel pozzo. Raccogliete quindi la pozione Giant Jump e saltate sulle botole. Un secondo metodo consiste nell'aspettare per 2 minuti: dopodiché apparirà un teletrasportatore che vi trasporterà (appunto!) in alto, anche se perderete il Bonus. Raccogliete la chiave di ferro sulla piattaforma in alto a sinistra per poter aprire la botole sulla destra.

Salite sulla scala che conduce alle torri. Raggiungete il ponte salendo le altre scale e saltate di piattaforma in piattaforme per poter prendere la chiave di ferro. Andate quindi a destra e raccogliete la chiave d'oro. Aprite la porta tirando la Leva 11 e verrete teleportati in fondo

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

**Particolari di *Gods*: (In alto) Alcuni oggetti importanti che troverete in una stanza chiusa a chiave.
(sotto) Fate attenzione a questi pulsanti immurati. Sono impotanti per scoprire nuovi trabocchetti.**

a sinistra. Prendete la chiave di ferro, andate a destra, azionate la Leva 7 e lasciatevi cadere attraverso la botola.

Azionate la Leva 8 per teleportarvi vicino alla porta in alto a destra. Quindi tirate la Leva 9: entrerete nella stanza del tesoro, dove potrete raccogliere un Lighting Bolt. Tirando la leva 10 aprirete la porta e potrete tornare indietro. Raccogliete la chiave d'oro e scendete per le scale. Quando arriverete in fondo, riceverete un'altra chiave di ferro

Azionate la Leva 12 e scendete per poter affrontare il Centurione a guardia del secondo livello.

Livelli e Bonus Nascosti

1) Per entrare nella stanza del tesoro: eliminate la serie di mostri che appaiono a sinistra della Leva 3; troverete una chiave di ferro. Ri-azionate la Leva 3 e dovreste trovare uno Scudo. Quindi azionate la Leva 4 per proteggervi mentre vi lasciate cadere nella botola fino alla stanza del tesoro.

2) Per spostare il Blocco 1: dovrete arrivare a questo punto con almeno due vite, con più di 80.000 punti e entro 140 secondi dall'inizio di questo Mondo.

3) Special Bonus: eliminate il Centurione senza raccogliere il Lighting Bolt e riceverete uno scrigno d'oro.

Il Centurione

Il primo guardiano di fine livello è sicuramente il più semplice da sconfiggere: esaminate le palle di fuoco sparate dal vostro avversario e notate il punto in cui esse rimbalzano più in alto. Se vi posizionate in questo punto potrete colpire il Centurione senza essere nemmeno toccati. Muovetevi in sincronia con il Centurione in modo da rimanere sempre alla stessa distanza, e potrete eliminarlo senza fatica.

Nel Negozio: Comprate la Magic Axe e spendete il resto dei vostri averi in Power Potion.

...continua

un ringraziamento particolare ai Bitmap Brothers

SUL NUMERO DI DICEMBRE DI K SPECIALE TNT: INSERTO DI 16 PAGINE CON SOLUZIONI E CONSIGLI PER I PRINCIPALI GIOCHI

(a sinistra) Il negozio è ormai una consuetudine nei giochi dei Bitmap Brothers. In Gods lo trovate alla fine di ogni livello.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

box

Aaaayeah!!!

Prologo

"Nel futuro ognuno sarà famoso per quindici minuti" (Andy Warhol)

Tornare a scrivere dopo oltre un anno di assenza mi emoziona non poco. Se non stessi usando un computer probabilmente la mia grafia risulterebbe incerta e tremolante. Ah, scusate, ho dimenticato le presentazioni: mi chiamo Matteo Bittanti, filosofo a tempo perso, e sono da poco entrato in quella struttura multimediale chiamata Studio Vit. Forse qualcuno mi conosce già per aver condotto questa stessa rubrica su altre testate, ma questo non importa: ricomincia un ciclo, che vi vede nuovamente protagonisti. Sì, perché queste pagine sono dedicate a voi, io interpreto il ruolo di un mediatore semi-opinionista. Concepisco la Posta come un luogo di ritrovo di amici che si scambiano quattro chiacchiere, non quindi come una sorta di rubrica usa e getta, dove si chiedono consigli su quale gioco, computer o console comprare o, peggio ancora, un'arena dove insultarsi nel modo più becero e banale. Badate bene a non equivocare, come ha fatto il mio collega e ancora prima, grande amico Fabio Rossi, accusandomi di propagandare un polemismo di bassa lega: tutt'altro! Vi stimolo certo a polemizzare e a criticare, ma concordo con Kant e prima ancora con l'etimologia greca, nel dargli un significato di "giudicare", "distinguere", "valutare" in modo costruttivo e utile, non di "scrivere tanto per scrivere", "insultare" o "estremizzare".

Lasciando da parte la filosofia, passiamo ora all'impostazione della K-Box. Oltre alle lettere vere e proprie (rinnovo l'invito alla sintesi, alla chiarezza e all'ordine), torna anche la Posta Brevis, che è il modo più efficace per concentrare il maggior numero possibile di risposte utili. Per soddisfare anche i lettori assetati di notizie specifiche sui loro sistemi e altro, ho pensato di creare la sottorubrica TECNICAMENTE PARLANDO, nella quale risponderemo telegraficamente alle vostre questioni di tipo tecnico. Inoltre, sempre per dare la possibilità a un numero maggiore di lettori di dire la propria su un determinato argomento, eccovi IL DIBATTITO, nel quale verranno estrapolati i concetti fondamentali comuni delle vostre missive. L'ultimo appuntamento mensile sarà quello della lettera MI FA MALE. Leggendo quella che ho selezionato per questo numero capirete il perché di tale definizione.

In ogni caso, la Posta è estremamente sensibile a consigli ed è particolarmente versatile: ogni numero costituirà un capitolo a sé, e potrete rendervene conto sin da questo numero. Se volete intervenire a proposito, fatelo pure, se no, fate come Kappa vi pare.

MBF

P.S.

Il futuro di cui parlava Warhol è adesso, e i quindici minuti sono la Posta. Ora tocca a voi.

UNA POSTA MIGLIORE

Caro vecchio Kappa,

Ti ringrazio per la pubblicazione della mia lettera che, nonostante le offese, ha sicuramente contribuito a tirare un po' su di morale l'accozzaglia sempre più scadente di lettere che ogni mese vengono pubblicate nella Posta di K, ma questo non è che l'inizio, quindi forza, continuate a pubblicarmi, e vedrete che fra qualche tempo altri lettori si uniranno al mio grido di rivolta e finalmente potremo leggere anche su K delle lettere decenti!

Svegliati, Popolo, siamo solo agli inizi di una grande rivoluzione contro questo sistema irresponsabile! Alle armi! Alle armi! Rifondiamo il Partito d'Azione e via! Unitevi a me, unitevi contro questa Posta "fetente"! Questa è una guerra che possiamo e dobbiamo vincere! Peeee! Peeee! Fratelli di Italia, l'Italia s'è desta, dell'elmo...

Vostro BRANCALEONE

Non me ne voglia il vecchio Brambo's: non ho pubblicato questa lettera per fargli un torto, tutt'altro. Questa missiva, comunque, testimonia una certa insofferenza esistenziale a carattere postale. In parole povere, la Posta va cambiata. E la cambieremo. Non aspettatevi, comunque, di trovare una rubrica perfetta già il mese prossimo, tanto meno in questo numero di K. Soprattutto perché siete voi che dovete darvi da fare: se non scrivete cose intelligenti, come potete pretendere di leggere qualcosa di non banale? In effetti, delle centinaia di lettere che ho letto ne ho trovate ben poche "decenti", per usare il lessico colorito del nostro lettore, ed è questa la causa di una Posta così breve, almeno per ora. Ok, Brancaleone, abbiamo colto il messaggio, ma non credere che il tuo intervento basti a modificare la situazione: che lo stadio è bazzicato da teppisti lo sanno tutti, quindi la sfilza di "j'accuse" che appaiono ogni lunedì sui quotidiani sono perfettamente inutili. Fatti, non parole. Per la Posta è lo stesso.

IN VIA DI ESTINZIONE

Spett.le redazione di Kappa,

sono un incallito spectrumista (uno dei cinque rimasti in Italia) nostalgico dei bei tempi d'oro, che si gingilla ancora con i vecchi giochi di Costa Panaki e che cerca di accaparrarsi le poche cassette che vengono ancora importate nel nostro paese (cioè la metà di quelle pubblicate ancora in Inghilterra).

Come tutti sanno lo Spectrum è ormai molto vicino al capolinea: da 2 o tre anni la pubblicazione di giochi è in continua flessione, un sacco di gente, frustrata dalle mostruose limitazioni della macchina, passa ai 16-bit e alle Console, così lentamente lo Speccy sta per essere sepolto come è già successo ai vari MSX (anche se conosco diversa gente che ancora lo possiede), VIC 20 e tutti gli altri.

E IO VI CHIEDO: ma è giusto che si dimentichi dei tempi d'oro, dello Spectrum (e del C64 più avanti), di quel periodo e di quei computer con, e in, cui abbiamo passato dei grandi momenti di divertimento?

Bye, bye

GIGI BAGIGI SHOW

P.S. Il SAM Coupe è stato un fiasco? (*Secondo te? NdR*)

Sì. O meglio, è giusto che il tuo Spectrum sia ormai in declino irreversibile, perché ha fatto il suo tempo. Ora tocca ad altri, che, a loro volta, declineranno e verranno sostituiti da altri. È il progresso: non si dimentica il passato, ma lo si usa come trampolino di lancio per raggiungere nuove dimensioni. È inutile perdere tempo ad autocommiserarsi (voi nostalgici incalliti non lo capirete mai, sono stato assente un anno, ma gli argomenti non sono cambiati, a quanto pare, NdMBF). In ogni caso, circola ancora un modesto numero di programmi per il tuo Speccy che non è impossibile da reperire. E poi finché SINCLAIR USER - la mitica rivista inglese che diffonde il vangelo di Clive - continuerà a uscire, la bandiera continuerà a sventolare. Un discorso a parte va fatto per GRIMALDI VINCENZO, che ci ha inviato uno struggente fax lamentandosi per la morte del suo amato ATARI XE. Innanzitutto spero che vorrai accettare le nostre sentite condoglianze, ma, nonostante sia cinico, la vita va avanti. Sigh. Si prosegue con MIO FRANCESCO MARIA, il cui problema è costituito dalla carenza di software per il suo AMSTRAD CPC 6128 e... sono spiacente, ma non vedo rosa nel tuo futuro. A FABIO DI GIANBERNARDINO devo dare una brutta notizia: non sono previste conversioni per C64 di "Indiana Jones and the Last Crusade" o "The Secret of Monkey Island", tanto meno gli ultimi prodotti Lucasfilm

A volte odio il mio lavoro.

LA DISFIDA DEL CIDDI'

Caro K,

sono un appassionato del CDTV (ne posseggo uno e ho ben dieci programmi) e non sono rimasto impressionato dalle vostre notizie sul CD-I, perché:

1) Quale sarà il software e quando sarà disponibile per il CD-I?

2) Le case di software vorranno investire centinaia di milioni per sviluppare programmi per CD-I?

3) Perché la EA. aveva abbandonato i progetti per CD-I? Cambierà idea?

4) Il CD-I portatile della Sony vanta immagini nitide o penalizzate dall'effetto LCD?

5) Con un lettore CD-I si potranno scrivere testi, fare disegni, fare calcoli, salvare partite in corso oppure ci troviamo di fronte ad un ennesimo giocattolone tanto colossale quanto inutile? Si potranno collegare più di un CD-I per sfide testa a testa?

6) I produttori di software preferiscono il CD-I o il CDTV?

7) Perché dite che la lotta è fra CDTV e CD-I mentre ci sono anche SUPER FAMICOM, MEGADRIVE-GENESIS, PC-ENGINE-SUPER GRAFX, IBM CD-ROM, FM-TOWNS, ATARI ST e ARCHIMEDES che hanno caratteristiche per essere sistemi multimediali?

8) Soprattutto, perché c***o vi preoccupate già da adesso di blaterare a vanvera su questo sistema, mentre esiste già il CDTV? Capisco che l'informazione è il vostro mestiere, ma non ci state rompendo troppo con i sogni (o incubi) ?

Firmato: UN GATTO FEROCE SUL SENTIERO DI GUERRA (*Ommadonna, NdR*)

P.S. Il numero di Settembre era male impaginato.

P.P.S. Scusate la cattiva calligrafia (*Per 'sta volta passi, NdR*)

Lettera strana. Affermi in apertura che il CD-I non ti spaventa, poi parti con una serie di domande che dimostrano la tua scarsa conoscenza della macchina della Philips... mah, andiamo con le risposte:

1) Una ventina di programmi sono stati presentati al CES di Chicago, dei quali solo una minima parte erano giochi (una simulazione di golf ABC Palmer's Golf, semplicemente super-

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ba e superiore per realismo a qualsiasi golf mai apparso, anche se i comandi sono un po' troppo semplicistici; qualche gioco di società, di carte e di giochi d'azzardo) e dovrebbero essere già in circolazione in USA insieme al CD-I stesso, il cui prezzo dovrebbe aggirarsi sui 999 dollari (circa 1 milione e trecento mila lire).

2) In effetti, i costi di sviluppo di un programma per CD-I sono decisamente superiori a uno per CDTV, ma se il prodotto cominciasse a vendere, questo aspetto passerebbe in secondo piano.

3) Stando alle parole di Lisa Higgins, stupenda californiana abbronzatissima nonché una delle spokeswoman della EA al recente CES: "i progetti non sono stati del tutto abbandonati, ma per i prossimi anni ci dedicheremo con intensità crescente al mercato delle console", e i risultati si vedono già.

4) Il CD-I portatile della Sony non è ancora in circolazione, quindi non posso esprimere nessun giudizio.

5) È già in grado di svolgere la maggior parte di quello che hai scritto e non è da escludere in futuro la possibilità di collegare più di un CD-I, tutto dipende dal successo che questa macchina riscuoterà.

6) Preferiscono chi paga di più.

7) Perché, per ora, sono le uniche macchine presenti sul mercato. Il CD-Rom dell'IBM è ancora poco sviluppato, l'FM TOWNS non è disponibile ufficialmente né in USA né in Europa, mentre per le console il discorso è diverso, in quanto verranno sviluppati solo ed esclusivamente giochi. In ogni caso, la Sega ha appena lanciato il suo CD-ROM per il Megadrive, mentre nei primi mesi del 1992 uscirà quello per Super Famicom, realizzato, guarda caso, dalla Philips. Se poi pensate al nuovo PC ENGINE CD... Continuate a seguirci e ne saprete di più.

8) Il CD-I è una macchina eccezionale e parlarne non significa "blaterare". Ci battiamo per un'informazione completa: se esiste perché non parlarne?

AP-POSTA BREVIS

"Sto male". Se qualche anno fa erano i polemici ad andare particolarmente di moda, ora sono i nostalgici a riscuotere un successo che non accenna a declinare. Guidati dal mitico PAOLO di ZZAP!, i nostalgici hanno inflazionato le pagine della Posta per anni.

Il nostro RICCARDO BERTEZZOLO '72 che esprime la sua frustrazione con la frase che ha aperto la Posta Brevis si lancia in una rivalutazione dei bei tempi andati, di Space Invaders, ecc, dopo aver caricato l'ennesimo sparatutto su Amiga: basta! Lo abbiamo capito che esiste una frangia che ama il passato, ma ora voltate pagina! Questa è l'era dei CD, delle console, che senso ha rifiutare il progresso e predicare un ritorno al passato? Forse vi siete fatti influenzare troppo da Rousseau...

"So usare un Amiga quanto un PC. E sono una ragazza. Voglio proprio vedere se anche nelle vostre città quando una ragazza entra in un negozio di computer e chiede un programma le viene risposto se sa che non si tratta di uno smalto per unghie. Qui a Padova mi è capitato. In ogni caso, scrollatevi di dosso i vostri pregiudizi del cavolo. Noi ragazze non abbiamo paura di voi. Solo perché nella preistoria coltivavate campi e procuravate il cibo vi siete messi in testa che noi donne siamo incapaci di tutto. Scommetto che se un ragazzo avesse criticato *Kick Off II* non avreste sollevato tutto questo polverone".

Wow, una serie di dichiarazioni che scateneranno non poche polemiche... SILVIA sa il fatto suo. Grazie mille per i complimenti che fai a K.

"Su K di Febbraio (1990) è apparso un illustratissimo sulla BATTLETECHNOLOGY, che mi ha immediatamente colpito. Desidererei così sapere a che punto è arrivato tale progetto e dove sono stati allestiti fino ad ora (sempre che esistano) i centri Battletech"

Caro FABIO MIRABELLI, ho avuto la fortuna di partecipare in prima persona a una mega sfida tra Mech robotizzati, nel fantastico impianto BATTLETECH CENTER (per maggiori informazioni, scrivete a BATTLETECH CENTER - NORTH PIER - 435 E. ILLINOIS ST #334 - CHICAGO - ILLINOIS USA o telefonate allo 001-312-836-5977) e devo concordare pienamente con il New York Times, quando lo descrive come un'esperienza che "rende idee fantascientifiche e sogni qualcosa di reale, quasi tangibile". La realtà virtuale è un campo ancora semi-inesplorato, ma sono certo che si affermerà (qualcuno ha visto il video "LOVE CONQUERS ALL" degli ABC? Virtual Reality perfino su Videomusic!) Per il momento non so dirti se, dove e quando verranno creati centri del genere in Europa, anche se pare, dico pare, ce ne sia uno in progetto in quel di Londra.

MI FA MALE DI NOVEMBRE

Kappa, saltiamo i convenevoli, ho scritto per avere aiuto, e perché no, l'intero manuale di "Legend of The Sword". Starete pensando che lo abbia comprato da un pirata, vero? (Chi, noi? NOOOOOOOOOOOOOOO! NdR)
E invece no! Me l'ha gettato la cameriera mentre faceva le pulizie era malridotto!.

Antonello

Il PENSIERO DI NOVEMBRE

"Come è strana la vita: a 8 anni sognavo un Intellevision ed ora ho una macchina 10 volte più potente, in tasca *(MARIO TRANI, a proposito del Gameboy)*

- TECNICAMENTE PARLANDO - LARRY LAFFER: *se hai un PC, una SOUND BLASTER è probabilmente la scheda sonora migliore, anche se la AD LIB II non è male, il problema che non la supporta quasi nessuno... È un po' come la XGA per le schede grafiche...*

- RANIERO BALDI: *Il Mac non è considerato una macchina da giochi (anche il PC non lo è, in teoria, comunque), ma nel caso uscisse qualcos'altro del calibro di* Sim Earth *lo sventaglieremo in copertina.*

- ROBERTO LO GIACCO:

1) La Cinemaware è stata rilevata in parte dalle NEC e in parte dalla Commodore, anche se pare che ci siano altre società interessate nell'affare. In ogni caso, manterrà l'etichetta Mirrosoft e i tre giochi la cui uscita era prevista entro natale e cioè TV Sport Boxing, TV Sport Baseball, *e* RollerBabes *non subiranno alcun ritardo, anzi, alcune versioni sono già in circolazione.*

2) Il RenderMan *della Pixar pare scomparso nelle nebbie di Avalon. In teoria è ancora in produzione (la versione PC dovrebbe essere quai terminata), nel frattempo perché non usi l'eccezionale* Real 3D?

3) Il favoloso kit grafico di Amiga (1024x512), del resto già disponibile sulla linea 3000, farà la sua comparsa anche sui fratellini minori di casa Commodore a settimane, sempre che non sia già disponibile. Sarà infatti presente sulla nuova serie di A500 Plus e A2000 plus, con un Denise tutto nuovo e altre novità molto interessanti.

- ANDREA ZANON: *non esistono programmi simili all'AMOS per PC; la scheda SOUNDBLASTER è compatibile al 100% con la AD-LIB.*

- GUYBRUSH TREEPWOOD: *la differenza di prezzo tra la BIG BANG HARDITAL e la A2630 sta, sostanzialmente che la seconda, essendo prodotta da mamma Commodore, costa assai di più. C'è da dire, comunque che la BIG BANG non è affidabile al 100%. A proposito di KILLCHIP: risiede in memoria, quindi anche se resetti il tuo Amiga la fast ram simulata permane.*

- LUCA PARISI: *Il CDTV che verrà introdotto in Italia a Natale, oltre ad avere un prezzo ridotto rispetto alla prima versione, permetterà un incredibile FULL MOTION di serie a 16 milioni di colori (!), soprattutto se paragonato a quello del CD-I (256 colori con una marea di limitazioni). La Ocean, nel frattempo sta preparando una mega simulazione di WWF (Wrestling) per il CDTV: uscita prevista, gennaio. La Sierra, invece ha in cantiere* Stellar 7, Space Quest 4, Leisure Suit Larry 1 remix, *e l'incredibile* King Quest 5 *su 3 CD ROM (1.6 Gigabytes).*

- STARFIGHT: Lemmings *sta per uscire anche per SUPER FAMICOM e MEGADRIVE, anzi, quando starete leggendo questa Posta, probabilmente sarà già disponibile. L'unica versione di Tennis disponibile per la console a 16-bit della Nintendo* Super Tennis World Circuit *della TONKIN HOUSE. I giochi su CD ROM per Megadrive attualmente (fine settembre) disponibili sono:* Deluxe Forgotten Worlds, *un semi sequel remixato del capolavoro Capcom;* Lunar *(Game Arts) un mega gioco di ruolo con animazioni stile cartoni animato,* Nostalgia 1907 *misteri ed assassini in una tormentata crociera;* Sim Earth; Nabunaga VS Leyasu *(Game Arts), già definito dalla critica giapponese come "il migliore wargame nella storia del Megadrive";* Ernest Evans *(Wolf Team) una specie di Indiana Jones molto arcade; e almeno altri venti: non c'è male, vero? A proposito del videogioco ispirato al cartone animato* Il Mistero della Pietra Azzurra *esiste, ed è per ora disponibile per PC ENGINE e SEGA MEGADRIVE. That's all, folks!***

I TRE EVENTI CHE AVREBBERO POTUTO CAMBIARE IL CORSO DELLA STORIA

- "Proprio oggi ho comprato *Manchester United Europe* per Amiga, ma, giunto a casa mi sono reso conto che il programma non girava sul mio 500 (ROBERTO MANNI, Cremona)

- "Mio cugino Fabrizio è diventato un pirata (SERGIO GIANNELLI)

- "Sono stato rimandato in Fisica e Inglese, nonostante quello ho comprato un Megadrive (SONIC, Viterbo)

THE END

Beh, eccoci alla fine.

Non c'è voluto molto, comunque, per riabituarmi ai vecchi ritmi. Come al solito, sono sempre in ritardo mostruoso nelle consegne, probabilmente rischierò di cancellare la Posta che ho appena terminato due o tre volte... Che bello essere di nuovo a casa! Aspetto le vostre repliche, tonnellate di posta e di lettere: fatevi sentire! Ricordate, comunque, niente temi di maturità o trattati, siate sintetici ma incisivi, ricordate Baudelaire ("I poemi lunghi sono l'unica risorsa di quegli imbecilli che non ne sanno scrivere di brevi", usatela nei vostri temi, fa effetto). See ya, MBF.

Le lettere a Matteo Bittanti devono essere inviate a MBF/K- BOX, via Aosta 2 - 20155 MILANO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.
TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500
Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k.
TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500 L. 139.000

TAPPETINO MOUSE L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM TELEFONARE

SYNCRO EXPERT L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA
Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA L. 49.000

MOUSE PER AMIGA L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC
Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	New price	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	New price	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	New price	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	New price	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.340.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.680.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	New price	1.990.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB		2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		780.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON		600.000
INTRA VGA 640X480 COLORE	New!!!	550.000
INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE	New!!!	635.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	New!!!	790.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	68.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	80.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	New price	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	85.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	New price	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	New!!!	460.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	New!!!!	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 20MB FUJITSU	New!!!	900.000
CON 40MB FUJITSU	New!!!	1.100.000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	New price	1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8		710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	New price	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	New!!!	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New price	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO	New!!!	89.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	New!!!	86.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	New!!!	29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	New!!!	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	New!!!	29.000

CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA	1.150.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE		285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE		600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE		625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE		850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360		990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360		1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	New!!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	New!!!	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	New!!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	New!!!	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE		320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS		369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS		489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP		2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE		2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET		1.200.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE		635.000
CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN	New!!!	1.940.000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN	New!!!	2.600.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	289.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	35.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000

DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+436.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+960.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
SCANNER GENIUS GS-105 COLOR	820.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	500.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	350.000
CD ROM HITACHI 3600 INTERNO	1.050.000
CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO	1.380.000
TELEVIDEO MS DOS	Chiedere
CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)	Chiedere

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.300.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

ATTENZIONE! Dal mese prossimo inviate gli annunci relativi alle console al seguente indirizzo GAME POWER- Annunci, via Aosta 2 - 20155 MILANO. Quale posto migliore per vedere pubblicati i propri annunci di console e cartucce se non una rivista interamente dedicata alle console? (per chi non lo sapesse, GAME POWER è la nuova rivista di console della redazione di K pubblicata dalla Glènat).

Gli annunci dedicati ai computer devono essere spediti a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO.

VENDITA

VENDO per Amiga i seguenti giochi: Dragon's Lair (1 Mb) L. 50.000, Future Wars L. 15.000, Virus Killer 2.0 (practical) L. 15.000. Tutti originali, perfettamente funzionanti, completi di manuali in condizioni assolutamente perfette.
Filippo Sandri via Mario Callegari, 12- 31030 Biadene (TV)

VENDO C64 new tre mesi di vita con 2 registratori + giochi + duplicatore + drive 1541/II + pistola Zapper + 2 joystick + porta dischetti 5 1/2. Il tutto a L. 700,000 trattabili.
Clemente tel. 0933/908049 dalle 8 alle 9

VENDO C64 new + registratore (imballi originali) + 20 giochi originali + cassette e volumi per suonare (ed. Jackson) + libro basic + joystick + presa scart per televisore e connettore per unire due registratori. A sole L. 200,000.
Matteo tel. 02/38003281

VENDO C128 + drive + dischi e cassette + joystick tutto in ottime condizioni a L. 300,000.
Matteo Greppi via Piantelli, 20/92 - Genova

Pc Xt Philips Ibm compatibile 4,77 - 10Mhz - 512Kram - scheda video Hercules/CGA - 1 Fdd 3,5" 720Kb - seriale - parallela - monitor 14" colori CGA - Dos 3,30, VENDO a L. 650,000 trattabili. Preferibilmente Torino e dintorni.
Maurizio Gigi tel. 011/282073 dopo le 20

VENDO C128 + registratore + 2 joystick (150,000) Drive 1581 + soft (200,000); stampante MPS 1200 (200,000); monitor colore alta definizione (300,000); Geos 128 2,0 originale (60,000); enciclopedia + vari manuali (70,000); cartuccia Niki (50,000). Se tutti sconti.
Guido tel. 0363/301766 dopo le 18

VENDO causa errato acquisto espansione da 2Mb per A500 nuova quasi mai usata. Possibilmente zona Rimini-Riccione.
Omar tel. 0541/640150

VENDO Amstrad Pc 3286 16Mhz, 1Mb ram, Hd 40Mb, drive 1,44, monitor colore 14" VGA, mouse, coprocessore 80287, programmi e giochi a sole L. 2,500,000, con stampante Lq 3500 24 aghi L. 2,750,000.
Fabió tel. 06/5010616

VENDO numeri arretrati di K (dal n° 1) a prezzo di copertina trattabile. Vendo inoltre scheda joystick per Pc a due ingressi a L. 30,000.
Paolo tel. 0371/35138 ore pasti

VENDO a L. 140,000 Amiga Action Replay II la famosa cartuccia per Poke sprottetrice copia formatta linguaggio macchina monitor assembler e disassembler il tutto con manualistica in italiano e originale in inglese, imballo originale.
Gaetano tel. 0444/583390 dalle 20 alle 21

VENDO cartucce per Master System, tra cui Golden Axe, Wonderboy 2° e 3°, R-Type, Ghouls'n Ghosts ed altri. Vendo, inoltre, Sega Master + 2 joypad, 2 giochi a scelta, a L. 180,000.
Alex tel. 0363/904146

VENDO per C64 su disco i seguenti giochi originali: Batman, Lupo Alberto, Formula 13D, Galdregons Domain, Gazza's Super Soccer e su cassetta sempre originale Double Dragon II.
Davide Colombo c.so Sempione, 11 - 20145 Milano

VENDO A500 con espansione di memoria e giochi a L. 500,000. Vendo inoltre Sega Mega Drive con i seguenti giochi: Super Monaco GP; Last Battle; After Burner 2 a L. 350,000.
Fabio Ungarelli tel. 0575/898434

VENDO Nintendo ottimo stato, con 2 joy pad + Super Mario I e II, Mega Man II, Rush'n Attack, Double Dragon II, Track & Field II, Wrestlemania, Bubble Bobble (tutto imballato) a prezzo stracciato.
Renzo Possanzini tel. 06/6554282 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore giochi su cassetta per C64. Inoltre vendo a L. 1,200 cad. giochi originali per A500.
Daniele Quarto via Ravanas, 113 - 70123 Bari tel. 080/341512

VENDO Nintendo mod. Entertainment System a L. 140,000 e cassette varie a L. 45,000 cad.
Jacopo tel. 039/654071

VENDO moltissime riviste di computer italiane ed estere come TGM, K, C+VG, CU, The One, Zzap, Ace, Generation 4 ecc.
Alessandro tel.011/4343631 per richiedere la lista tutti i giorni ore serali e preserali

VENDO in blocco o separatamente A500 espanso con giochi e Action Replay II + Pc Engine Gt con 11 schede gioco + Sega Master System comprendente pistola light phaser occhiali 3d e giochi. Il tutto in perfette condizioni a L. 3,000,000.
Piergiorgio tel. 02/3570560 ore pasti

VENDO C64 modello nuovo + alimentatore + registratore + duplicatore + tasto reset + cartuccia gioco "Robocop 2" + decine di giochi originali a L. 280.000 trattabilissime!!! Tutto come nuovo.
Luca Monti tel. 0771/658455 ore pasti

VENDO A500 + espansione e drive esterno con 2 joystik, copricomputer, 3 portadischi pieni di giochi e utility. Tutto in ottimo stato a L. 750.000 trattabili.
Paolo Cavina via Raggi, 26/A- 40060 Sesto Imolese (Bo) tel. 0542/76314 telefonare la sera

VENDO C64 + drive 1541 + registratore + joystick + giochi originali su disco e cassetta. Il tutto a L. 500,000. Richiedo massima serietà.
Andrea tel. 0362/238525

VENDO C64 + copritastiera + registratore + disk drive + giochi cassette/disco + joystick a L. 400,000.
Simone tel. 0535/55781

VENDO a prezzo stracciato A500 con monitor, hard disk, drive esterno, espansione e joystick. Simpatico omaggio al miglior offerente.
Massimo tel. 0331/201696 dopo le 20

VENDO C64 new + monitor a fosfori verdi + 2 registratori + espansione grafica + barra a T + programmi e giochi, tutto in ottime condizioni L. 450,000. Regalo l'enciclopedia delle domande e delle risposte nuova!!!
Marco tel. 0131/63666 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore, C 128 + drive 1570 + 2 registratori + monitor Philips 80 fosfori ambrati 640X200 il tutto con manuali e 300 dischetti. L. 500.000.
Giacomo Ulivieri via 2 Settembre, 39 - 56122 Pisa tel. 050/531084

VENDO Atari 1040 ST completo di monitor monocromatico, presa scart per collegamento TV e diversi

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

programmi originali di giochi e utility.
David Bordin via Vecchia, 60 - 35127 Padova tel. 049/752415 ore pasti.

VENDO supramodem 2400 NUOVO a 250.000.
Andrea via Rivoltana, 19 Segrate (MI) ore serali tra le 19.30 e le 20.00 a parte la domenica.

Attenzione!! E' in VENDITA il F.E.C. utility disk: utilità e librerie in c++e pascal realizzate da noi ad un prezzo irrisorio.
Francesco E. Carucci via Argine Sinistro, 120 - 18100 Imperia tel.0183/273700.

VENDO C64 + registratore + commutatore + cavo collegamento TV + sintonizzatore + joystick + giochi su nastro + manuali ed imballi. Il computer è ancora in garanzia solo sei mesi dall'acquisto, usato pochissimo il tutto lo vendo a L. 400,000.
Luigi tel. 0331/454567 ore pasti

VENDO per Amiga una trentina di giochi originali e programmi originali a molto meno di metà prezzo e ne regalo uno ogni due acquistati. Vendo inoltre disk drive a 1011.
Luca tel. 0524/66172

VENDO Olivetti Prodest PC1 con drive + monitor Olivetti + giochi + kit originale per cominciare subito + manuali. Tutto a L. 680.000 trattabili.
Stefano Bergo tel. 0426/53506

VENDO per Atari St vastissima collezione di programmi originali tutti in perfette condizioni. Alcuni titoli: Gods, B.A.T., Speedball 2, UMS 2, F-19 ed altri. I prezzi vanno dalle L. 10,000 alle L. 20,000.
Fabio tel. 02/9301506

VENDO A2000B, monitor, stampante, manuali originali, dischi omaggio, joysticks, hard disk 20Mb.
Michele tel. 0432/100330

Causa cambio computer VENDO per C64 cassette e dischi con giochi originali oppure acquistati in edicola a metà prezzo. Massima serietà.
Alessandro Baldino via Achille Tallarico, 3 - 84100 Salerno tel. 089/754220

VENDO A500 espanso a 1 Mega versione 1,3 con imballaggio e manuali, 2 joystick e mouse + un pacco di dischetti a L. 750,000.
Eros tel. 0341/644718

VENDO Zx Spectrum + completo di alimentatore e cavi, manuale di istruzioni e cassetta per la guida all'utente. Inoltre aggiungo alla confezione i seguenti giochi su cassetta tutti originali: Super Soccer, Platoon, Basket Master, Indiana Jones ed altri. Tutto a L. 150,000.
Giacomo Martorelli via Don Minzoni, 27 - 60048 Serra S. Quirico (An) tel. 0731/86381

VENDO o scambio giochi o programmi per Personal Computer Ms-Dos originali.
Andrea tel. 071/36846 ore pasti

VENDO C128, ottime condizioni, perfetto, con registratore, con due joystick, 250 giochi. Prezzo L. 350,000. Vendo anche videogioco Coleco Vision in buone condizioni con turbo e roller control, con cartucce a L. 100,000.
Joey tel. 02/6131283

VENDO Olivetti Prodest Pc 128 praticamente nuovo + 24 giochi anch'essi nuovi e tutti originali, 2 programmi di basic e manuale di istruzioni. Il tutto a sole L. 370,000 trattabili.
Gianpaolo tel. 0382/26022 ore pasti

VENDO C64 con monitor monocromatico, floppy, registratore, 2 joystick, trasformatore, tutti i cavi, giochi su cassetta, portadischi, tutti i manuali a L. 400,000.
Leonardo tel. 0585/634041

VENDO causa passaggio ad altro sistema i seguenti giochi originali per PC: The Light Corridor (14,500), Mechwarrior (29,000), Dragonstrike (29,000), Snowstrike (14,000), Centurion (29,000), Budokan (29,000), Wing Commander (30,000), Night Breed (14,000), Sorcerian (35,000).
Daniele Frontani via Paolo Buzzi, 61 - 00143 Roma tel. 06/5017935 ore pasti

Pc VGA, VENDO o scambio + di 40 titoli originali sia 3,5 che 5,25 come: Wing Commander, Jet Fighter II, King's Quest V, Secret of Monkey Island e esclusiva USA: Terminator. Vendo a metà prezzo di listino e, per comodità nella sola zona di Milano. Max serietà. Inoltre per acquisti superiori a L. 100,000 un omaggio.
Filippo Russo via Foppa, 7 - 20144 Milano tel. 02/4694226 escluso ore scuola

VENDO o scambio con alcune adventure i seguenti titoli originali a prezzo trattabile: Police Quest I e II, Conquist of Camelot, Leisure Suit Larry III, Monkey Island, Codename: Iceman, Future Wars, Oil Imperium, Pirates, Centurion, Aces ed altri. Massima serietà.
Paolo Laiosa via Scavo, 10 - 90146 Palermo tel. 091/6883089 ore pasti

VENDO C128 come nuovo + floppy disk drive 1570 + registratore + giochi sia su nastro che su disco + corso di grafica. A sole L. 450,000 trattabili.
Fabio Pozzoli tel. 02/9605792

VENDO disk drive per C64 nuovo, mai usato a L. 200,000.
Bernard tel. 02/6693025 dopo le 20

CERCO

CERCO informazioni sul basket della Cinemaware per PC.
Marco tel. 02/740826 ore pasti

CERCO scanner per A500 a meno di L. 100,000.
Luca Rizzolio via Reg. Marmo, 4 - 14053 Canelli (At) tel. 0141/834740

CERCO videogiochi nuovi d'azione e arcade per Pc compatibile (512k, CGA) a un prezzo modico da amici torinesi. Scambio anche giochi per Pc e C64.
Ermes Oggianu tel. 011/793810 ore pasti

Super Amiga club CERCA soci in tutta Italia.
Carlo Miletti via G. Sarli, 10 - 85010 Abriola (Pz) tel. 0971/28564

CERCO monitor a colori per A500.
Fabio Casari via Torino, 24 - Modena tel. 059/372958 dalle 19 alle 20,30

Amiga giochi originali CERCO: Larry II; Awesone; RBI Baseball II; Rockstar; E.S.S; ed altri. Scambio con altri titoli. Cerco inoltre contatti per Pc.
Mario tel. 095/430850

CERCO disperatamente Daily Doble Horse Resing.
Davide Fransosa via Nenni - 58015 Orbetello tel. 0564/863558

CERCO disperatamente!!! Dinamite Dux per Amiga.
Chicco tel. 0323/923019 dalle 15 alle 20,30

CERCO appassionati di Dungeons & Dragon disposti a integrarmi nel proprio gruppo. Sono di livello expert ed ho tanta voglia di giocare!!
Gaetano Vannone via Val di Sole, 11 Fiumicino (Roma) tel. 06/3310390 ore pasti

CERCO interfaccia per collegare stampante del C64 all'Amiga.
Cesare Pizzi via Papa Giovanni XXIII- 24065 Lovere (BG) tel. 035/961081 ore serali

SCAMBIO

SCAMBIO software, manuali ed idee per Amiga e per Ms Dos.
Massimo tel. 02/2666539 dopo le 20

SCAMBIO programmi midi per Atari St.
Vittorio tel. 0828/671175 dalle 18 alle 19,30

Cerco contatti per SCAMBIO giochi e programmi per IbmPc e compatibili, e ho una vasta serie di giochi per Amiga. Annuncio sempre valido.
Matteo tel. 0331/252281 ore pasti

SCAMBIO giochi per A500.
Davide tel. 0733/72098

CONTATTI

Circeo Amiga Club cerca nuovi soci per scambio/vendita programmi (giochi + utility). I migliori programmi, le ultime novità ma soprattutto la serietà sono le nostre qualità. Scrivere o telefonare non ti costa niente.
Paolo Serrecchia via Leopardi, 53- 04017 S. Felice Circeo (LT) tel. 0773/521012 ore pasti

Per CONTATTI o scambi per Amiga ci siamo noi. Sì l'Amiga Space club fa proprio per tutti perché non ha fini di lucro.
Angelo Carusotto via Palma Tr. G., 141 - 92027 Licata (Ag) tel. 0822/892814-801353

Cerco disperatamente CONTATTI in tutta Italia, ragazzi/e, possessori di Super Famicom o Amiga per scambio trucchi e giochi, posseggo ultime novità!
Daniele Recchioni via Paradiso, 16 - 60035 Jesi (An)

Cerco CONTATTI con ragazzi/e appassionati/e come me del gioco Dungeons & Dragons (fino al livello immortale). Scambio pareri, opinioni ed altro. Risponderò a chiunque. Annuncio valido per tutta Italia.
Fabrizio Signele via Erbosa, 30 - 51100 Pistoia

Cerco CONTATTI in Torino con amanti dei giochi di ruolo e soprattutto del "gioco di ruolo di Dylan Dog" per organizzare serate di gioco forza!!!
Ransit Bono c.so Re Umberto, 138- 10128 Torino tel. 011/3185809

A.R.C. (Amiga Roma club) cerca CONTATTI e nuovi soci. Le iscrizioni sono aperte a tutte le età (0-100 anni). Vi aspettiamo.
Antonio Marra via G. Porzio, 120 N/6 - Roma tel. 06/6534861

Piemonte User club organizza per tutti gli appassionati di Kick Off il primo campionato provinciale (solo provincia di Cuneo e Torino) Inoltre cerchiamo CONTATTI con altri club in Liguria e Lombardia per fare tornei sempre a Kick Off.
Silvio Peretti via Martinetto, 38 - 12030 Cavallermaggiore (Cn) tel. 0172/381992 ore pasti

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/